REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #233 | 3,50€

Playmanía



REPORTAJE
LAS NUEVAS PELÍCULAS BASADAS EN VIDEOJUEGOS

¡ANALIZADO!

NI NO KUNI II
EL RENACER DE UN REINO

+ EL REGRESO DEL MEJOR ROL JAPONÉS
- Kingdom Hearts III
- Dragon Quest XI...

GRATIS GUÍA 32 PÁGINAS

NOVEDADES
- YAKUZA 6
- BRAVO TEAM
- METAL GEAR SURVIVE
- ATTACK ON TITAN 2
- SCRIBBLENAUTS SHOWDOWN
- GRAVEL

COMPARATIVA
LAS MEJORES ALTERNATIVAS AL DUAL SHOCK 4

Playmanía 233 Precio 3,50€

AVANCE
GOD OF WAR
Kratos se prepara para arrasar en PS4

REPORTAJE
LAS NUEVAS CARAS DEL TERROR
Todos los juegos de miedo que llegarán en los próximos meses

¡A FONDO!
FAR CRY 5
A tiros en la América profunda



PREPARADOS. LISTOS. FIESTA.
SCRIBBLENAUTS™
SHOWDOWN
MAXWELL
IA
MAXWELL
IA
MAXWELL
PARA UNIRTE
12
www.pegi.info
PS4
XBOX ONE
YA DISPONIBLE
WB GAMES

EDITORIAL



Daniel Acal
@daniacal
@revisplaymania

El renacer de un género

Con permiso de la también gloriosa etapa de los 16 bits, si ha habido una época en la que los juegos de rol japoneses (o, por economizar, JRPG) han brillado con más fuerza fue en los tiempos de PSone. Títulos como *The Legend of Dragoon*, los dos primeros *Suikoden*, *Vagrant Story* o *Final Fantasy VII, VIII* y *IX* (por citar sólo algunos de mis preferidos) se han convertido en auténticos iconos para todos los seguidores de la marca PlayStation. Con PS2 se mantuvo el nivel con las creaciones de Level 5, *Final Fantasy X, Persona 3* y *4*, los dos *Kingdom Hearts* y *Dragon Quest: El Periplo del Rey Maldito* (uno de mis favoritos de la plataforma), por citar sólo algunas joyas en los 128 bits de Sony.



Sin embargo, en PS3 la cosa decayó bastante, en términos cuantitativos y en términos cualitativos. Como bien apunta mi compañero Borja Abadie en su reportaje, los estudios nipones se sumieron en una especie de "crisis creativa", a lo que había que sumar los elevados presupuestos necesarios para desarrollar un triple A en PS3. Pocos pudieron hacer frente a las mastodónticas producciones de Bethesda o BioWare. Y entre esas excepciones contamos la saga *Souls* (una de las más influyentes de los últimos tiempos) y *Ni no Kuni*.

Precisamente la segunda entrega de esta serie ocupa nuestra portada este mes. No os voy a contar todo lo que hemos sufrido para poder llevar en este número el análisis de *Ni no Kuni II* y su guía porque daría para escribir un libro entero. Pero confío en que os guste y así el gran esfuerzo de Borja, Sara Fargas y Javier Parrado para sacar adelante todo esto habrá valido la pena. Volviendo al tema central de este editorial, *Ni no Kuni II* sólo es el principio de una nueva remesa de JRPG que llegarán este año y que tiene a Square Enix como actor principal. *Dragon Quest XI* viene de triunfar en tierras niponas. Y qué os vamos a contar de *Kingdom Hearts III*, que llevamos más de una década esperándolo. Sin duda, corren buenos tiempos para los fans de este género.

» DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo a... terminar justo a tiempo la guía de *Ni no Kuni II* (toda una odisea) y a charlar con destacados desarrolladores.



■ Dani Acal estuvo con Anchel Labena, productor de *Frantics*. Su estudio NapNok Games es danés... ¡pero Anchel es maño!



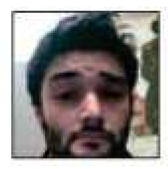
■ Borja Abadie entrevistó a Cory Barlog, director de *God of War*. Podéis leer la entrevista en el reportaje sobre el juego.



■ Darío Ávalos y su estudio Animatoon son los creadores de *Flipy's Tesla*, un juego educativo para PS VR que pretende acercar la ciencia a los niños. Dani estuvo con ellos.

Lo que nos habéis dicho...

Nos llena de orgullo



@FreePidgeotBird
La gente de @revisplaymania se la ha sacado con el subtítulo de su análisis de *Monster Hunter World*. Mis dieces.

En buena compañía



@icainzos93
Un viaje largo se lleva mejor bien acompañado. Muchas gracias, @revisplaymania por hacérmelo más leve.

El más sabio



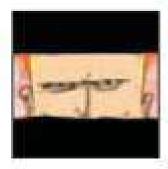
@Altair_Alpha
Qué mejor perspectiva que la que pueda darte Bruno Sol @YeOldeNemesis alguien que siempre ha estado ahí.

Sigue acongojándonos



@kidsgontato
"Sigue acongojándonos"... y yo leí en vuestro análisis "sigue acojonándonos" jejeje. Pues que me habeis dado ganas de probar #ResidentEVII.

El gran pelotazo



@victorcp84
¡Vaya pelotazo han pegado con esta compra! Koch Media distribuye de todo y Deep Silver está metida en mil cosas.

Una grata sorpresa



@GUINDAKO
Jugué la demo de *Crossing Souls* hasta el final y la verdad es que es una grata sorpresa encontrarse con juegos así: personajes con distintas habilidades, historia que engancha y la estetica en general es una gozada.

Alucinando con PS VR



@emilito26
Estrené las gafas VR con la misión de *Battlefront* en el Ala X. Estuve 5 minutos viendo andar al AT-AT. ¡Impresionante!

Errata con mayúsculas



@kidsgontato
Pasará a formar parte de mis erratas favoritas de @revisplaymania, aunque muy por detrás de la Enciplopedia.



Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

SUMARIO #233



God of War

PÁGINA 28

Kratos se ha enfrentado a muchos retos a lo largo de su vida (¡incluyendo el mismísimo Zeus!), pero ahora tiene por delante la prueba más difícil acompañado de su hijo Atreus. Nosotros ya lo hemos probado, hemos entrevistado a su director y te lo contamos todo en este reportaje.



Las nuevas caras del terror. 20 juegos de nuevo cuño que seguro que te van a sorprender.



Tomb Raider, Ready Player One y Rampage encabezan una nueva y prometedora remesa de pelis de juegos.

TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...



PÁGINA 38

EN PORTADA

Ni no Kuni II

Level 5 y algunos miembros destacados del Studio Ghibli han vuelto a colaborar en un juego de rol tan GRANDE que nos hace soñar con que vuelva la gloriosa época de los mejores JRPG de PlayStation. ¡Y su guía de regalo!





Burnout Paradise Remastered es la puesta al día de un divertido arcade de velocidad que salió en PS3 en 2008. En PS4 Pro ofrece carreras en 4K y a 60 fps.

BURNOUT PARADISE REMASTERED | PS4 | CRITERION GAMES/ELECTRONIC ARTS | VELOCIDAD | YA DISPONIBLE

Revive los choques más espectaculares en PS4

EA PISA A FONDO CON *BURNOUT PARADISE REMASTERED*

Ahora mismo mandan los simuladores realistas en el género de la velocidad. Pero no siempre fue así. A principios de este milenio, los arcades de carreras bien entendidos tenían muchísimo éxito. Y entre todos ellos brillaba con luz propia la serie *Burnout*. Creada por Criterion inicialmente para la extinta Acclaim y después para Electronic Arts, los *Burnout* siempre destacaron por su gran sensación de velocidad (tremenda en aquella época) y, a partir de la tercera entrega, por los llamados "takedowns", choques alucinantes en los que lo importante era causar el mayor destrozo posible. A lo largo de las distintas entregas, fueron retorciendo este concepto, hasta llegar a *Burnout Paradise*, la entrega más completa de la serie y, a la postre, la última. Al menos con este nombre, ya que antiguos trabajadores de Criterion lanzaron hace casi un año para PS4 *Danger Zone*, una especie de "sucesor espiritual" de la serie pero bastante más modesto y publicado exclusivamente en formato digital.

Pues tomando como ejemplo otras compañías (como Ubisoft, Sony o Capcom), EA tira ahora de su fondo de armario para ofrecernos una versión remasterizada de *Burnout Paradise*. Una entrega que se mantiene muy fresca en su concepto ya que, más allá de incluir espectaculares colisiones en 4K (que las tiene), transcurre en una ciudad abierta, algo muy del gusto de los jugadores en la actualidad.

Así pues, volveremos a Paradise City diez años después para descubrir que sigue siendo tan divertida como antaño. Las espectaculares colisiones y las vibrantes carreras por sus calles, con tráfico variable y repletas de saltos, atajos y rutas alternativas lucen mejor que nunca en *Burnout Paradise Remastered*, gracias a los 1080p nativos en PS4 "normal" y los 4K a 60 fps en PS4 Pro que alcanza. En cuanto a opciones y modos de juego, vamos a encontrarnos con el mismo juego que disfrutamos en PS3, pero potenciado con los ocho paquetes de contenido que sacaron tras el lanzamiento del original, que estarán incluidos. Y desde EA ya han confirmado que no habrá microtransacciones ni DLC de ningún tipo. Puede parecer una obviedad tratándose de un remasterizado, pero tal y como está la cosa en este sentido, no está de más que lo aclaren desde el principio. Y no nos olvidamos del Online, que nos permitirá "hacer el cabra" con otros siete amigos más. La verdad es que a nosotros nos apetece mucho volver a quemar rueda en las calles de Paradise City.



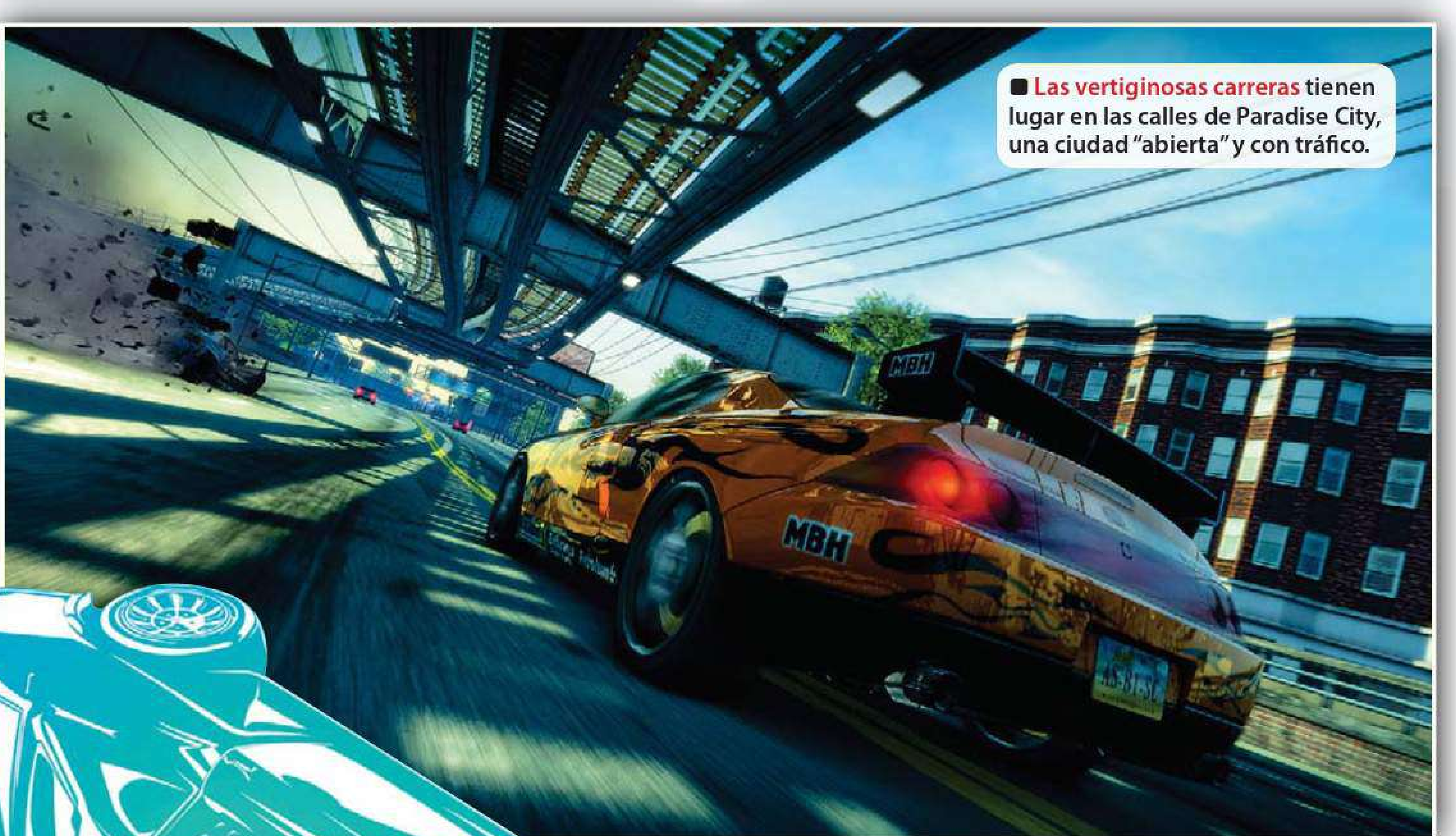
Regresamos a Paradise City diez años después para comprobar que sigue siendo tan divertida como antaño pero mucho más impactante, a 4K y 60 fps en PS4 Pro.



Provocar las más espectaculares colisiones, causando los mayores destrozos posibles, es la principal "gracia" de *Burnout Paradise Remastered.*







Las vertiginosas carreras tienen lugar en las calles de Paradise City, una ciudad "abierta" y con tráfico.



EL TERMÓMETRO



SUBEN

EL GRAN ÉXITO DE *HORIZON: ZERO DAWN*

Se ha cumplido poco más de un año desde su lanzamiento y *Horizon: Zero Dawn* ya ha vendido más de 7,6 millones, convirtiéndose así en el lanzamiento "first-party" más exitoso de PS4 hasta la fecha. ¡Enhorabuena a Guerrilla Games por este exitazo! ¿Le superará *God of War*?

EL REGRESO DEL MEJOR ROL JAPONÉS

Ni no Kuni II sólo es el primer gran JRPG de 2018. Le seguirán otros como *Kingdom Hearts III* o *Dragon Quest XI*, confirmando así el regreso por la puerta grande de uno de los géneros más queridos por los seguidores de la marca PlayStation.

LAS PELÍCULAS BASADAS EN JUEGOS

Tomb Raider, Ready Player One y Rampage encabezan una nueva hornada de películas inspiradas en videojuegos que prometen acabar con el estigma de que "las pelis de juegos son malas". Y le seguirán otras como Uncharted, Sleeping Dogs, Sonic... ¡Tenemos ganas de verlas!

BAJAN

CIERRA EL ESTUDIO DE DAVID JAFFE

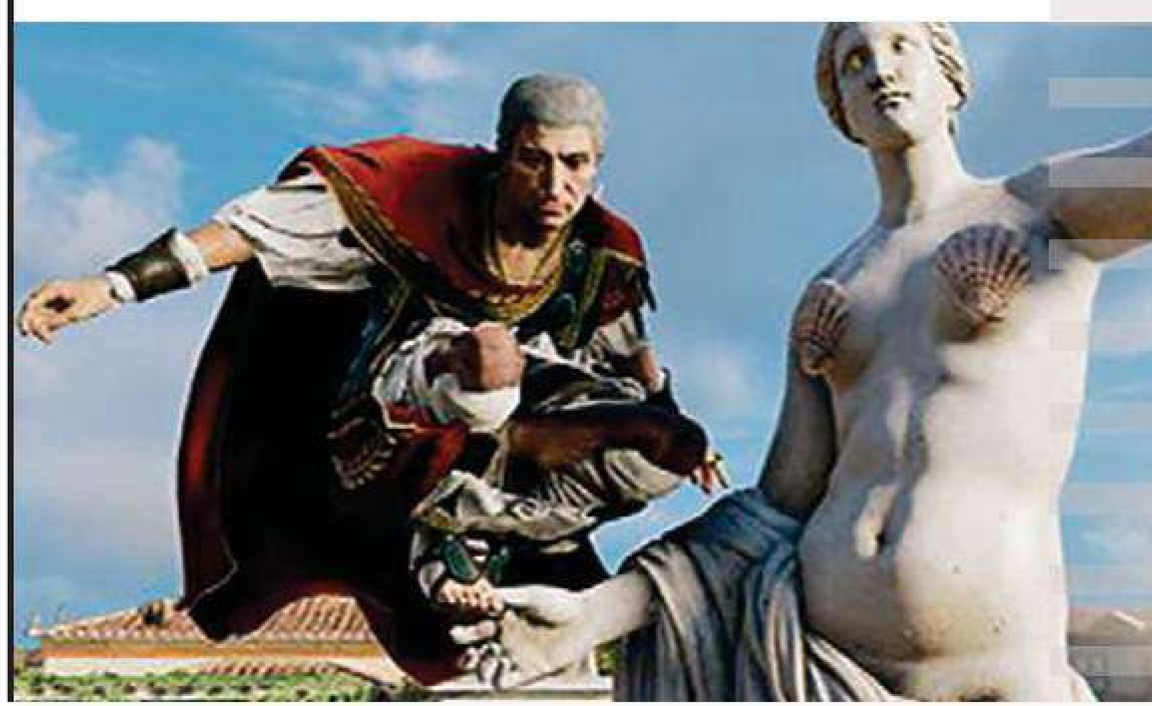
Tras el fracaso de *Drawn to Death*, The Bartlet Jones Supernatural Detective Agency, el estudio de David Jaffe ("padre" de sagas como *Twisted Metal* o *God of War*) cierra sus puertas, cancelando el juego de superhéroes que estaban preparando.

SYSTEM SHOCK SE TOMA UN RESPIRO

Parece ser que el exceso de ambición ha pasado factura a Nightdive Studios, que han comunicado que detienen el desarrollo temporalmente del "remake" de esta mítica aventura en primera persona. Esperemos que sean capaces de llevarlo a buen puerto y que lo jugemos pronto.

¿CENSURA EN EL ANTIGUO EGIPTO?

Para adecuarse a los sistemas de clasificación por edades, en Ubisoft han tenido que tapar "las vergüenzas" a todas las estatuas en el modo Discovery Tour de *Assassin's Creed Origins*. Una decisión que ha levantado mucha polvareda...





Detroit: Become Human será una aventura interactiva ambientada en un futuro en el que los humanos comparten sus vidas con androides.



Actores como Lance Henriksen (Bishop en Aliens) se unen al reparto.



Las animaciones faciales prometen ser de lo mejorcito.

Más humanos que los humanos

DETROIT: BECOME HUMAN | AVENTURA | PS4 | 25 DE MAYO

Por si no teníais suficientes emociones con el lanzamiento de *God of War* el próximo 20 de abril, Sony anuncia que su siguiente bombazo exclusivo de PS4 saldrá un mes después. El 25 de mayo se estrenará *Detroit: Become Human*, la nueva aventura interactiva de David Cage, creador de *Heavy Rain* y *Beyond: Dos Almas*. Como sabéis, *Detroit: Become Human* se ambientará en una futurista versión de esta ciudad americana. En este futuro, los humanos se sirven de los androides para realizar todo tipo de tareas (la mayoría, ingratas). Pero de repente, los androides empiezan a generar empatía y a tener sentimientos, algo que cambia el panorama por completo. La aventura comienza justo en este punto, y nosotros, manejando a distintos personajes según el momento del juego (como en *Heavy Rain*) iremos moldeando su historia a través de nuestras decisiones (que prometen ser más variadas y tener más peso que nunca en el devenir de la trama). Hace poco confirmaron tres nuevos actores que se unen al "reparto": Clancy Brown, Minka Kelly y Lance Henriksen. Seguro que os suenen sus caras, o al menos la de éste último, ya que dio vida al androide Bishop en la película de Aliens.









Surcaremos el espacio una y otra vez buscando la libertad en un desarrollo muy adictivo.





EVERSPACE | PS4 | ACCIÓN/ROL | 29 DE MAYO

Un "roguelike" muy especial... y espacial

El éxito de *Everspace* en PC ha animado a sus creadores, Rockfish Games, a probar fortuna también en el "espacio" de PS4. Y además se han aliado con Badland Games para lanzar una edición en formato físico y otra de coleccionista llamada *Everspace Galactic Edition*, que incluirá el juego y su expansión, la BSO en CD y un libro de arte con ilustraciones (costará 39,99 euros). *Everspace* nos pondrá en la piel de un piloto que se fuga de unas instalaciones y se lanza al espacio para escapar. Como en todo buen "roguelike", moriremos muchas veces y volveremos a intentarlo otras tantas, usando nuestra experiencia de partidas anteriores y recursos para avanzar cada vez más y más por un espacio planteado como si fuesen "mazmorras aleatorias", con unos combates muy bien planteados siempre a bordo de nuestra nave.

HYPE STATION | ESPACIOS DE OCIO

HYPE Station cumple un año y continúa su expansión

Los HYPE Station son espacios en centros comerciales de toda España en los que podemos jugar con PS4, participar en torneos y concursos... ¡incluso leer Playmanía! En su primer año han abierto ocho espacios, con 11.000 socios y más de 23.000 visitas registradas. Un balance exitoso que en 2018 seguro que tendrá continuidad, pues ya han confirmado que abrirán nuevos centros en otras ciudades.



HYPE Station tiene ocho centros en ciudades como Albacete, Las Palmas, Vigo o Guipúzcoa. Y en 2018 van a abrir más.



Onrush es un nuevo arcade de carreras firmado por los creadores de los *MotorStorm*.

ONRUSH | PS4 | CODEMASTERS/KOCH MEDIA | 5 DE JUNIO

Las carreras más explosivas

Tras una etapa de bastante carestía en este sentido, parece que poco a poco vuelven los arcades de velocidad a nuestras consolas. Este mes hemos recibido *Burnout Paradise Remastered* y *Gravel* (aunque éste último tiene también toques de simulador) y a partir del 5 de junio vibraremos con *Onrush*, una propuesta que ya nos tiene enamorados casi desde que se anunció. ¿El motivo? Que lo desarrollan antiguos trabajadores de Evolution Studios, por lo que no podemos evitar verlo como una especie de "sucesor espiritual" de los fenomenales *MotorStorm*, una serie de arcades de carreras que nos alucinó en PS3. *Onrush* apostará por un planteamiento de lo más divertido y agresivo. Aquí hay que ganar, sí o sí, pero es importarnte también hacer que tus rivales muerdan el polvo dando rienda suelta a las posibilidades de nuestra barra de Rush, que se irá llenando a medida que demostremos nuestra pericia al volante realizando acciones arriesgadas como impactantes saltos, derrapes... El espectáculo está servido en unas carreras en circuitos con distintas rutas, que pondrán 24 vehículos en liza y que prometen ser de lo mejorcito del género.



Con la barra Rush a tope lograremos que los rivales muerdan el polvo. Se llena con acciones arriesgadas.



Como en los *MotorStorm*, en las carreras compiten vehículos muy distintos: coches, "buggies", motos...

EN POCAS PALABRAS

¡YA ES OFICIAL!

CALL OF DUTY: BLACK OPS 4

Justo el día en que cerrábamos este número, **Activision ha confirmado oficialmente *Call of Duty: Black Ops 4*** (o IIII, como pone en su logo), emplazándonos a un evento el **17 de mayo** donde revelarán más detalles. El juego **saldrá el 12 de octubre**. Así pues, tras la Segunda Guerra Mundial de CoD anterior, parece que volvemos a conflictos más "modernos".

¡CONFIRMADO!

UBISOFT ANUNCIA *THE DIVISION 2*

Y pocas horas antes del anuncio de *Call of Duty: Black Ops 4*, **Ubisoft confirmaba el desarrollo de *The Division 2***, a cargo de **Massive Entertainment** con la colaboración de otros estudios de la compañía gala. Está siendo desarrollado con una versión mejorada del **motor Snowdrop Engine**. Desde **Ubisoft** nos emplazan hasta el **próximo E3** para conocer más detalles.



NO SERÁ *THE ORDER 2*

NUEVO JUEGO DE READY AT DAWN

Y otros que han movido ficha estos días son los chicos de **Ready at Dawn**, que han confirmado que están trabajando en un **nuevo juego Triple A de acción en tercera persona** "basado en una nueva y original licencia". Así que no, **no será la secuela de *The Order 1886***.

¡CANCELADO!

NO SEDUCIREMOS EN PS4 AL FINAL

Tras salir en PC, el **"simulador de citas" *Super Seducer*** finalmente **no llegará a PS4** debido a su polémico planteamiento. Una decisión acertada en nuestra opinión, dado su **enfoque abiertamente machista.**



SERIES A CASCOPORRO

LA APLICACIÓN DE SKY LLEGA A PS4

Además de Netflix, HBO, Amazon Prime Video y Rakuten TV, **ya podemos disfrutar de Sky**, otra **plataforma de entretenimiento** en streaming de pago, **desde nuestra PS4**. Para ello, simplemente hay que **descargar su app desde PlayStation Store**. Y también conservamos **el mes de prueba gratis.**

MÁS "INDIE" DE CALIDAD

EMPUÑAREMOS LA ESPADA EN ABRIL

Devolver Digital confirma que el muy original juego de rol y aventura ***The Swords of Ditto*** llegará finalmente **a PS4 el 24 de abril.** En él, cada victoria y derrota que cosechemos tendrá efecto en las siguientes aventuras.



INSISTENTES RUMORES

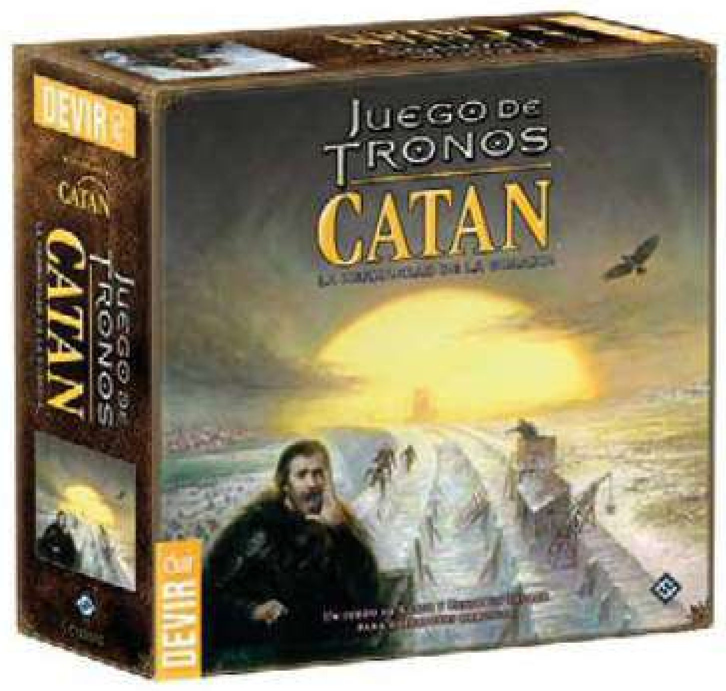
¿VUELVE *SPYRO THE DRAGON*?

Parece que **Activision** quiere repetir el tremendo éxito que cosechó con ***Crash Bandicoot N. Sane Trilogy***, pero con otro personaje de la época: un **simpático dragoncillo morado llamado Spyro**. Os suena, ¿verdad? Pues se rumorea que en **Vicarious Visions** ya trabajan en este "remake". **¡Ojalá se confirme!**

CATAN DE JUEGO DE TRONOS

CONQUISTA LOS SIETE REINOS

El famoso **juego de mesa Catan** lanza una edición **adaptada a la exitosa serie Juego de Tronos.** Está **en castellano y contiene 124 figuras de los jugadores,** 20 poblados, 16 fortalezas, 28 guardias, 56 carreteras, 40 figuras de salvajes, 24 guerreros, 131 cartas... **Sale por 95 euros.**





■ *TFrantics* propone minijuegos como alocadas carreras en las que podremos empujar o subirnos encima de los rivales. Las risas están garantizadas.

FRANTICS | PS4 | NAPNOK GAMES | PARTY GAME | YA DISPONIBLE

Hilarantes minijuegos para toda la familia

La línea de juegos sociales PlayLink crece con *Frantics*, un "party game" sencillo de jugar y capaz de divertir de lo lindo a todo tipo de público.

Sony sigue apostando fuerte por su línea de juegos sociales PlayLink, títulos pensados para disfrutar en compañía y que se manejan usando nuestro smartphone o tablet en lugar del mando, lo que les hace ser muy accesibles incluso para gente que no está habituada a jugar con videojuegos. En esta misma filosofía se enmarca *Frantics*, un "party game" creado por el estudio danés NapNok Games que, curiosamente, tiene al español Anchel Labena como productor.

Inspirado en distintos juegos de mesa y con la idea de atraer a todo tipo de público, tanto a mayores como a pequeños, *Frantics* ofrece un total de 15 disparatados minijuegos para hasta 4 jugadores que sacan buen provecho de nuestro móvil. Gracias a la pantalla táctil y al giroscopio de nuestro dispositivo, participaremos en alocadas carreras, trataremos de ser el rey de la colina o participaremos en una especie de petanca (por poner algunos ejemplos). Pero lo divertido es que para ganar, tendremos que "hacerle la puñeta" a nuestros rivales, o llevar a caso alianzas "provisionales" siempre que el minijuego en cuestión lo requiera. El maestro de ceremonias será Zorro, que además de presentar el cotarro, irá complicando las pruebas con distintos condicionantes y modificadores, así como "equilibrando" a su antojo las partidas. Y es que si cumplimos ciertos requisitos, podremos ganar monedas que nos permitirán comprar ciertos ítems que nos serán muy útiles para alzarnos con la victoria final. Pero se tarda más en explicar lo que es *Frantics* que en disfrutarlo, Las partidas son rápidas, todo se pilla sobre la marcha y cualquiera puede echarse unas risas con sus descacharrantes minijuegos.

Otras propuestas de PlayLink

Como sabéis, la línea PlayLink ofrece juegos sociales muy sencillos de jugar ya que se controlan con nuestro móvil o tablet, en vez de usando el Dual Shock 4.



■ *Saber es Poder* es un divertido concurso de preguntas y respuestas presentado por Dani Mateo.



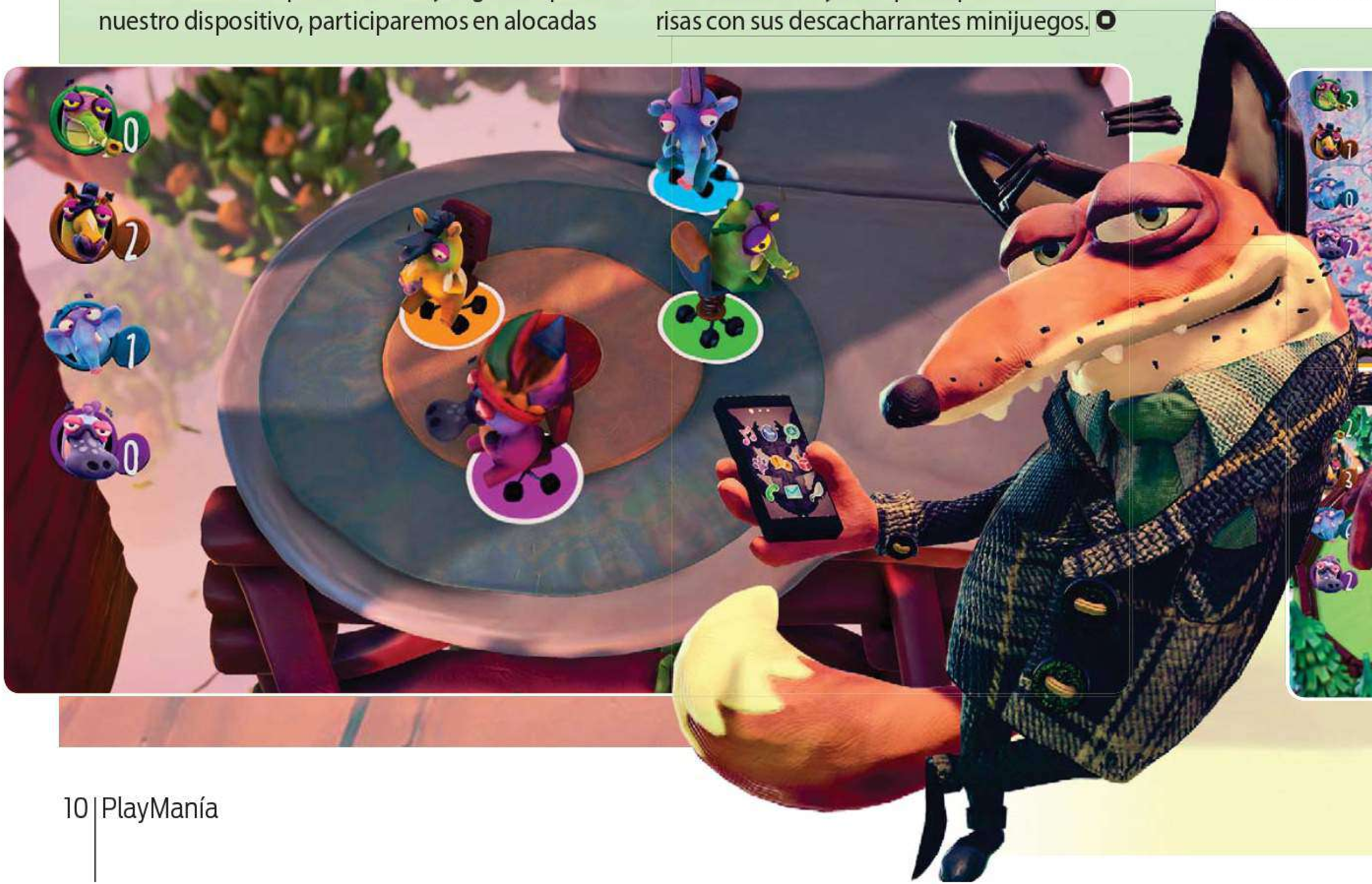
■ *Intenciones Ocultas* es un thriller de Supermassive en el que tomaremos decisiones con muchas sorpresas.



■ *SingStar Celebration* te permite cantar 30 éxitos y bajarte muchos más usando tu móvil como micrófono.



■ *Erica* será una emocionante aventura interactiva. Será otro de los éxitos de PlayLink para este año 2018.









TT
ISLE OF MAN
RIDE ON THE EDGE
TT
ISLE OF MAN
RIDE ON THE EDGE
KING
OF THE
MOUNTAIN
Flat out, no Break!
PC
PS4

Borja Abadie
@BorjaAbadie



No al revisionismo en videojuegos

La corrección política es una cuestión que, en la mayoría de ocasiones, tiene bastante sentido. Sin embargo, en los últimos tiempos estamos viendo un movimiento revisionista que me parece tremendamente peligroso. No voy a meterme a discutir los graves atentados que está sufriendo la libertad de expresión en nuestro país durante los últimos meses porque no quiero calentarme y porque si digo lo que pienso acabaría como poco en los juzgados. Me voy a centrar, que para eso es lo mío, en el mundo de los videojuegos y la cultura.

Daniel Vavra, director de *Kingdom Come: Deliverance*, es como poco el peor portavoz que una compañía querría tener y suele soltar todo tipo de sandeces cada vez que alguien le entrevista o cuando decide escribir algo en Twitter. Pero eso es otro asunto, porque la controversia se ha originado por un blog que muestra la presencia de gente de otras razas en la Edad Media europea. Como es habitual, las hordas de supremacistas blancos se han tirado al cuello de este supuesto mentiroso por decir que en la región de Bohemia de aquella época (1403) la presencia de árabes y africanos era un hecho y que, por lo tanto, el juego no se ajusta tanto a la historia real como pretende. Warhorse Studios, el estudio que ha desarrollado el juego, seguro que podría haber incluido a alguno de ellos para representar una sociedad más diversa. Claro, que también podrían haber utilizado más modelos de caras para no encontrarme al mismo tipo en un campamento de bandidos, como tendero en una carnicería, como cura de una iglesia o haciendo de mendigo, por ejemplo. Vamos, que tampoco han contado con tantos medios como otras compañías para mostrar un amplio abanico de personajes. No es excusa, claro, pero lo que quiero señalar con esto es que no podemos mirar con lupa todas estas cuestiones como si un videojuego fuese un documental o tuviese que sentar cátedra en algún aspecto histórico o científico. Siguen siendo, nos guste o no, ficción.

NO PODEMOS MIRAR CON LUPA LOS JUEGOS COMO SI FUESEN DOCUMENTALES O TUVIESEN QUE SENTAR CÁTEDRA EN TEMAS HISTÓRICOS.

El revisionismo tiene mucho peligro, dependiendo de las manos que traten de ejecutarlo. Os recuerdo que a un enano austríaco de mostacho ridículo le iba mucho aquello de cambiar la historia a su gusto. Últimamente también vemos mucho revisionismo en el mundo del cine y la televisión, acusando a series como *Friends* y *Seinfield* de ser homófobas. Con los ojos actuales está claro que lo eran, del mismo modo que la Edad Media era una sociedad de mierda en la que gente tiraba su ídem por la ventana, las mujeres eran incluso más ninguneadas y maltratadas que hoy en día y la peña se cortaba la cabeza por chorradas como el honor y la hombría.

Intentar suavizar hechos históricos o sociedades de otras épocas no tiene sentido. Alterar el pasado para que satisfaga los estándares actuales sólo puede llevarnos a una cosa: a que Doc venga volando en su Delorean para avisarnos de que nuestras meteduras de pata en el pasado han alterado el futuro y que personajes como Cleopatra y Hitler están desapareciendo de la historia y de las fotos. En algunos casos molaría, ¿verdad? Pero la triste realidad es que allí estuvieron, que muchos cometieron atrocidades y que, hace no tanto, éramos una sociedad aún más homófoba, más machista y más retrógrada. Sin embargo, eso no nos da derecho a convertir a los esclavos de Egipto en una mezcla de razas, a decir que los españoles no masacramos a los nativos de Latinoamérica o a colocar personajes abiertamente gays en la Alemania nazi. Tratar de maquillar la historia es un error. Lo que hay que hacer es no olvidarla para así no repetirla.



Konami, a lo suyo

Bruno Sol
@YeOldeNemesis



No nos engañemos. Los videojuegos son un negocio en el que se busca el beneficio, por encima de todo. Algo lógico, por mucho que nos duela. Pero uno no puede dejar de sentir una pequeña punzada en el corazón al pensar en el rumbo que ha tomado Konami desde hace ya unos cuantos años. A la compañía que dirige Kagemasa Kozuki (el mismo señor que la fundó en 1969), parece que le va estupendamente con sus juegos de móviles, sus cadenas de gimnasios y los *PES*. Ni siquiera parece haberles afectado la marcha de Hideo Kojima, tal y como quedó reflejado en las cifras que presentaron al cierre del año fiscal 2017.

Kojima daba mucho prestigio a la compañía, pero sus presupuestos cada vez se disparaban más, así que el pragmático Kozuki le dio puerta a la estrella de la compañía, con muy malas maneras (todo sea dicho), para explotar otras licencias que, por duro que suene, le resultaban más rentables. Por ejemplo, el emporio *Yu-Gi-Oh!*, que ha conseguido más de 40 millones de descargas con su último juego para móviles. Por no hablar del negocio de las "trading cards", las películas y el merchandising derivado de la licencia.

EL YEN MANDA Y LOS JUEGOS PARA MÓVILES Y LAS TRAGAPERRAS SON UN FILÓN AL QUE NINGUNA COMPAÑÍA HARÍA ASCOS.

Ante semejante panorama, parece poco probable que volvamos a ver a la Konami "clásica", la que nos llevaba ilusionando desde críos con las sagas *Gradius, Castlevania, Contra* o *Silent Hill*. La compañía mantiene en hibernación toneladas de licencias por las que matarían sus competidores, incluyendo las que heredaron al absorber Hudson Soft en 2011. El sorprendente éxito de *Super Bomberman R* en Switch podría abrir la puerta a un posible retorno de "los clásicos" de la casa, pero no nos engañemos. La gente que creó las mayores joyas de Konami hace tiempo que se jubiló o se largó. Como mucho podríamos confiar en que algunos equipos externos se encargasen de los desarrollos, aunque viendo lo que hicieron los chinos con el último *Contra* para móviles, mejor que se estén quietecitos.

El usuario de "a pie", entre los que me incluyo, nos dejamos llevar por el romanticismo y soñamos con un triunfal regreso de nuestras franquicias favoritas, pero el Yen manda, y aunque despreciemos los juegos para móviles y las tragaperras, son un filón al que ninguna compañía en su sano juicio haría ascos. Sobre todo en el panorama actual, en el que los desarrollos Triple A cada vez son más caros y un par de fracasos seguidos pueden mandarte al hoyo. Habrá que ver cómo avanzan las ventas de *Metal Gear Survive*, pero parece poco probable que alcance las cifras que lograba el "manirroto" de Hideo. De la calidad ya ni hablemos.

Siendo realistas, lo mejor que nos podría pasar es que PlayStation recibiera versiones reducidas, en formato digital, de los incunables de la compañía, al estilo de los tres títulos de la línea Rebirth que M2 programó para Wii a finales de la pasada década. En ese aspecto Capcom lo está haciendo mucho mejor. Siguen lanzando sus megaproducciones, pero también nos sorprenden de vez en cuanto con un remake de *DuckTales* o ese esperadísimo *Mega Man 11*. ¿Os imagináis cómo podría ser un *Parodius* en esa línea?

Tenemos que hacernos a la idea de que jamás veremos algo parecido al cancelado *P.T./Silent Hills*. Espero equivocarme, pero como mucho recibiremos el *PES* de todos los años y un puñado de juegos para móviles. Al menos hasta que los japoneses dejen de acudir en manada a los gimnasios de Konami mientras juegan en sus móviles con el baseball de los "cabezones" (el imcombustible *Jikkyou Pawafuru Puroyakyu*).



LA AMÉRICA PROFUNDA SALE A LA LUZ

FAR CRY 5



Nuestros llantos esta vez se escucharán en el corazón de EE.UU., en un condado que ha regalado su esperanza a un grupo de fanáticos de las armas. Decid adiós a los parajes exóticos. Llega Montana.

PS4 | UBISOFT | SHOOTER | 27 DE MARZO

La América profunda será la protagonista de la nueva entrega de la saga *Far Cry*. El cine de Hollywood se ha empeñado en retratar esta vertiente rural de EE.UU. como una zona anclada en el pasado, en el racismo y el amor desenfrenado por la Segunda Enmienda y sus queridas armas. Ubisoft abraza esta ristra de clichés y sube la apuesta con una secta apocalíptica que está sembrando el terror en el condado de Hope, Montana.

La polémica que se generó al descubrir que EE.UU. sería el escenario de juego y que en lugar de disparar a exóticos nepalíes, africanos o isleños del Pacífico el objetivo de nuestras balas iban a ser americanos, blancos y cristianos es tan ridícula que vamos a seguir a lo nuestro.



Far Cry 5 abandonará las regiones más exóticas del globo para centrarse en el corazón de EE.UU.











La secta Puerta del Edén "salvará" las almas de Hope County por las buenas o por las malas.

Todo girará en torno al proyecto Puerta del Edén, una secta que tiene bajo su control el condado ficticio de Hope, en Montana. Joseph Seed, el líder de la secta, es un iluminado que cree que debe salvar el mayor número de almas posibles aunque sea a la fuerza. La simbología, tanto religiosa como política, resulta clara, ofreciendo una versión extremista del cristianismo y de la derecha estadounidense. Sin embargo, Ubisoft ya ha dejado claro que cualquier parecido con la realidad (léase Donald Trump y los movimientos supremacistas) es pura coincidencia, así que la secta del padre Seed incluye a latinos o afroamericanos, por ejemplo, para marcar las diferencias. Nosotros nos pondremos en la piel del ayudante del sheriff, que tiene la papeleta de enfrentarse a este grupo de fanáticos. Y es aquí, nada más empezar nuestra aventura, cuando veremos uno de los primeros cambios respecto a pasadas entregas. Y es que, en lugar de contar con un personaje predeterminado, podremos crear a nuestro propio héroe con un completo editor, que nos permitirá escoger género, raza, rasgos físicos, etc...

El estilo de juego será similar a lo que hemos visto en las pasadas entregas de la saga. Es decir, que nos enfrentaremos a hordas de enemigos en un gigantesco escenario abierto escogiendo libremente cómo afrontamos cada batalla. Así, lo mismo podremos dedicarnos a señalar a nuestros rivales usando los prismáticos para tenerlos localizados y luego eliminarlos con sigilo que dedicarnos a reventarlo todo a base de explosiones y disparos. A esto tenemos que sumarle la clásica conducción de vehí-

LA SEMILLA DEL DIABLO

LOS VILLANOS DE LA SAGA se han convertido en un elemento casi más importante que nuestro héroe. Aunque los primeros antagonistas no dejaban de ser clichés andantes, su personalidad ha ido evolucionando con el paso de las entregas hasta convertirlos en los verdaderos protagonistas de la saga. Por eso, no nos extraña que en *Far Cry 5*, creemos a nuestro personaje.

FARCRY: DR.KRIEGER



LUCAS KRIEGER es el clásico científico loco que podría salir en una película de James Bond: aspecto de cómic, ética cuestionable y moriría por sus experimentos.

FARCRY 2: THE JACKAL



ESTE TRAFICANTE DE ARMAS vendía todo tipo de arsenal a las dos facciones en liza en la segunda entrega de la saga. Es malo, pero no tanto como parece.

FARCRY 3: VASS MONTENEGRO



EL PRIMER GRAN VILLANO de la saga es un absoluto psicópata, violento, sádico, adicto a las drogas, cínico,... Vamos, el tío perfecto para ser un líder pirata.

FARCRY 4: PAGAN MIN



ESTE NIÑO DE PAPÁ decidió matar a su progenitor para hacerse con el negocio. Se toma la violencia con mucha tranquilidad. Es raro y muy carismático.

FARCRY 5: JOSEPH SEED



EL PADRE de la secta Puerta del Edén tiene al condado de Hope completamente atemorizado. Su verdadera religión: las armas y la violencia.

LA GUERRA SANTA

EL ARGUMENTO DE ESTA NUEVA ENTREGA NOS SUMERGE EN UNA BATALLA entre dos facciones con ideologías irreconciliables. Por un lado tenemos a la secta Puerta del Edén, que controla el condado de Hope con mano de hierro. Su único lenguaje es el plomo y eso es exactamente lo que, desde nuestro bando, tendremos que darles como respuesta. Lo siento, querido Escobar, pero aquí la plata no sirve de nada.





El lanzallamas será sólo una más de las opciones de nuestro arsenal, pero es, sin duda, nuestra favorita.

LA SECTA PUERTA DEL EDÉN

ESTA PANDILLA DE ILUMINADOS HA SEMBRADO DE TINIEBLAS el condado ficticio de Hope, ambientado en Montana, EE.UU. El odio, una partidista visión apocalíptica del futuro que nos espera y un ferviente amor por las armas son las señas de identidad de esta secta. Repasamos sus miembros más destacados.

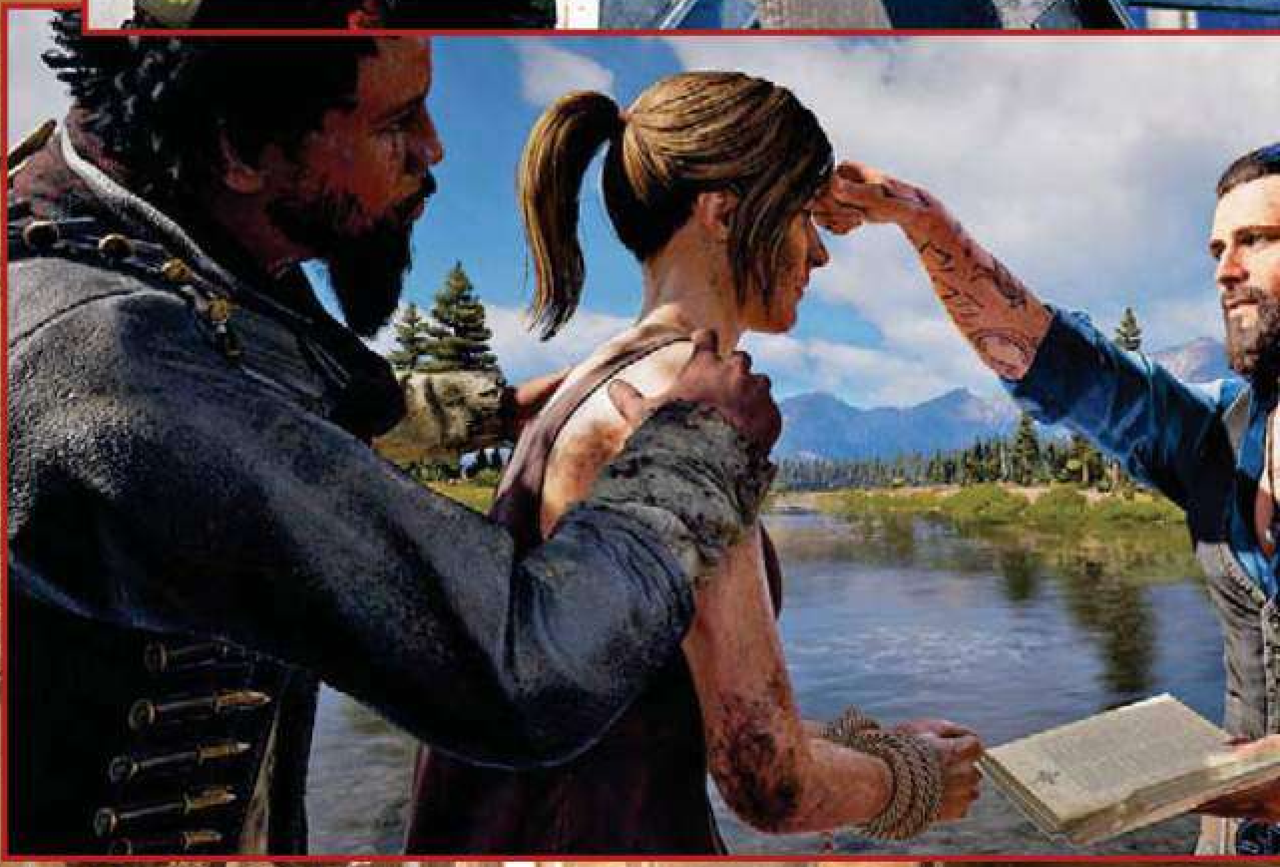
JOSEPH SEED El Padre, fundador de la secta, viene de Georgia. Un día, "una voz" le dijo que el mundo estaba al borde del Colapso y que debía salvar a tantas almas como pudiese, aunque no quieran ser salvados. Así, hace todo lo necesario, casi siempre con métodos violentos, para sumar nuevos adeptos a la causa.

JACOB SEED Este "simpático" pelirrojo amante de los cuchillos es un antiguo tirador del ejército americano que se dedica a reclutar nuevas almas. El lema de este hermano de Joseph es: "preparados a través del dolor", que ya nos deja muy claro que sus métodos son de todo menos suaves. Como ex militar, además, se encarga de organizar la protección armada de la secta.

FAITH SEED La hermanastra de Joseph sólo tiene 24 años, pero tiene la capacidad de engatusar a todo el que la oye, tanto por su belleza y sensualidad como por sus dotes persuasivas. Es, según la describe Joseph, un instrumento divino de caos que mantiene a la congregación es un perpetuo estado de éxtasis.

JOHN SEED El hermano pequeño de Joseph es un abogado que se dedica a defender a la secta en los múltiples embrollos legales en los que se mete haciendo uso de la intimidación, la fe y la violencia. Es, como Faith y Jacob, el líder de uno de los tres sectores en los que se divide el territorio controlado por la secta.







LA RESISTENCIA

SEGÚN JOSEPH SEED, el líder de la secta Puerta del Edén a la que nos enfrentamos en esta nueva entrega, "lo que Dios da, ningún hombre puede arrebatarlo". Sin embargo, eso es exactamente lo que tendremos que hacer en esta aventura, arrebatarle todo a esa panda de chiflados. Para ello, eso sí, contaremos con la ayuda de un buen número de compañeros de la resistencia.

JEROME JEFFERIES Este cura ha visto como sus misas se iban quedando poco a poco vacías al caer en las redes del padre Seed. Luchó en la Guerra del Golfo, así que sabe cómo luchar y predica la palabra de Dios con una Biblia en una mano y una pistola en la otra.

GRACE ARMSTRONG Una ex Marine siempre es buena ayuda cuando toca liarse a tiros. Grace, además, está especializada en los rifles de precisión, por lo que elimina a nuestros enemigos desde posiciones elevadas para echarnos un cable.

MARY MAY FAIRGRAVE La dueña de uno de los bares de la zona perdió a su familia por culpa de la secta Puerta del Edén, por lo que es una de las primeras aliadas que conoceremos en nuestra aventura. Su especialidad, utilizar algunas de las botellas de whisky de su bar para lanzar unos cuantos cócteles molotov.

NICK RYE Este piloto de avionetas de fumigación tiene una larga tradición familiar de pilotos militares. Sin embargo, por consejo de su abuelo siempre se ha mantenido alejado de la guerra, pero la llegada de la secta a su pueblo ha cambiará su pacifismo.

BOOMER El mejor amigo del hombre también puede convertirse en el peor enemigo de la secta. Y es que este can no sólo muerde, también nos señala rivales.

culos o los añadidos de las entregas más recientes, como la posibilidad de cazar animales salvajes o incluso adiestrarlos para utilizarlos a nuestro favor durante los combates. Sin embargo, esta nueva entrega llegará con una buena cantidad de novedades. Una de las más llamativas, sin duda, es la posibilidad de contar con mercenarios de alquiler. Y es que no todos los habitantes de Hope County están idiotizados por la secta del Edén. Así, nos tocará organizar la resistencia, encontrando y convenciendo a montones de personajes para que se unan a la causa. Cada uno de los personajes tendrá una especialidad, como los disparos de larga distancia, los explosivos, pilotar aviones, el sigilo, quemarlo todo, señalar enemigos... La conducción de vehículos volverá a ser fundamental, no sólo como método para desplazarnos por el gigan-



PASE DE TEMPORADA

EL PASE DE TEMPORADA DE *FAR CRY 5* promete ser absolutamente genial. Para empezar, recibiremos el remaster de *Far Cry 3*. Además, los tres grandes DLCs tienen una pinta increíble. En *Dead Living Zombies* lucharemos contra hordas de zombis, en *Hours of Darkness* tendremos que escapar del Vietcong y en *Lost on Mars* lucharemos contra una raza de alienígenas arácnidos.









■ El modo cooperativo para dos jugadores será la auténtica estrella de esta nueva entrega de la saga.

Los mercenarios de alquiler serán una de las grandes novedades. Cada uno contará con una especialidad, como manejar explosivos, pilotar aviones...

tesco mapeado, sino por lo divertidos que resultarán. Así, podremos conducir vehículos terrestres como coches, camiones, rancheras, tractores, segadoras,... y opciones más diferentes, como helicópteros, aviones o distintos barcos y lanchas. Incluso habrá batallas aéreas entre aviones. Además, podremos personalizar el aspecto de los vehículos y añadirles armas.

La exploración sufrirá importantes cambios, que nos obligarán a patear más los escenarios. Para empezar, las misiones ya no se desbloquearán al subirnos en el míticas torres de las anteriores entregas de la saga. Ahora tendremos que hablar con los distintos personajes no controlables que pululan por los escenarios, que serán los que nos asignarán las misiones. La auténtica gracia estará, sin embargo, en que tampoco contaremos con un minimapa repleto de iconos mostrándonos todas las tareas disponibles cerca de nosotros sino que contaremos con una brújula al estilo de *Skyrim* e iremos descubriendo las cosas de manera más natural, explorando, hablando con otros personajes o incluso observando los escenarios. Por ejemplo, si vemos una señal de tráfico que nos advierte de que estamos junto a una zona con animales salvajes, se añadirá una zona de caza en nuestro mapa. Parece poca cosa, pero será un cambio muy significativo que enfatizará mucho la exploración. Además, todas las edificaciones que encontremos serán totalmente explorables, ofreciendo un nivel de detalle que nos ha recordado a obras como *Fallout*, además de suponer una importante fuente de recursos que afanar. Los eventos aleatorios, repartidos por todo el mapa, también ayudarán a amenizar nuestro viaje. Habrá de todo, desde cosas normales y corrientes como acabar con un miembro VIP del culto que pasea a su bola hasta cosas más surrealistas, como enfrentarnos a unos venados que parecen haber sido poseídos por el mismí-

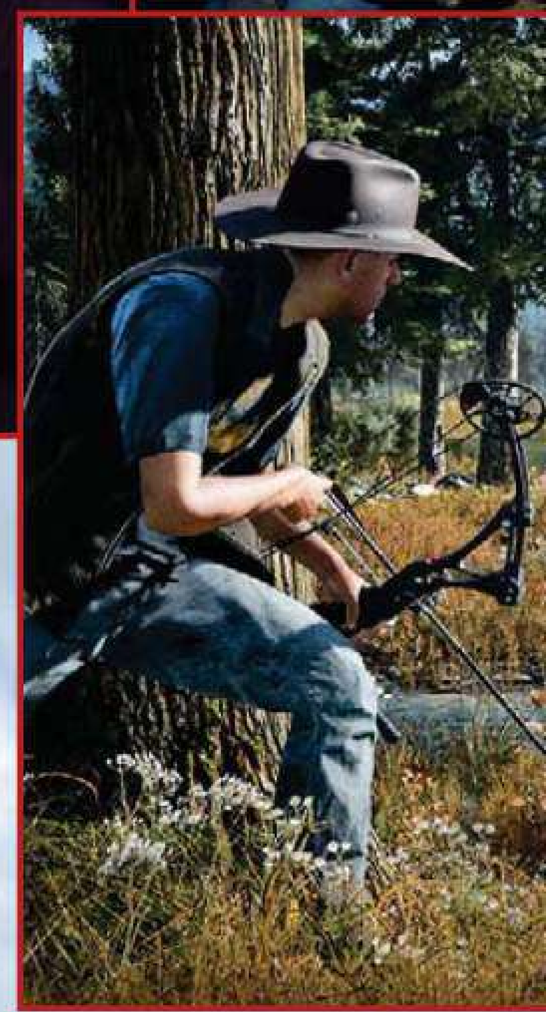
La exploración será mucho más natural, eliminando las torres que nos desbloqueaban las misiones y favoreciendo los diálogos y patear el mapa.



La resistencia intenta luchar contra la secta del padre Seed. Nuestro objetivo será ayudarles.









El nuevo sistema de IA tendrá en cuenta nuestras acciones y reaccionará a lo que hagamos, aumentando el nivel ofensivo de la secta si es necesario.

simo diablo. El arsenal a nuestra disposición será otro de los grandes puntos fuertes. Tendremos de todo: pistolas, fusiles de asalto, dinamita, escopetas, lanzacohetes, subfusiles,... aunque hay tres armas que se han ganado nuestro "hype". Nos referimos al arco, que nos permitirá acabar con nuestros rivales o cazar en absoluto silencio, el bate de béisbol (u otras armas cuerpo a cuerpo, tipología que ha ganado en importancia) y el lanzallamas, que tendrá unas físicas excelentes. Así, el fuego se propagará por las zonas vegetales, la madera o incluso los vehículos y edificios como si estuvieran cubiertos de pólvora, sembrando el caos entre los fanáticos que se esconden en un bosque, por ejemplo. La nueva IA, además, promete poner la guinda, con un mundo de juego que reaccionará ante nuestras acciones aumentando las capacidades ofensivas de la secta si comenzamos a ser una verdadera amenaza, por ejemplo.

La estrella jugable será, sin duda, el modo cooperativo para dos jugadores, que podrán compartir la aventura de principio a fin participando en todas las misiones y actividades secundarias del juego. Y es que, lo que ha definido siempre a la saga, y más aún a esta entrega, es la capacidad para improvisar a nivel jugable y la cantidad de detalles que surgen cada vez que lo jugamos, muchos de ellos consecuencia del genial motor de físicas. Más allá de la historia, que por cierto está escrita por el guionista de *BioShock Infinite*, o del protagonismo del escenario de juego, son estas pequeñas situaciones las que suponen la diferencia. Hay decenas de ejemplos, como robar marihuana en las casas de los vecinos, pelearnos con un toro a batazo limpio, aterrizar nuestro avión en el tejado de un campamento rival, lanzar un trozo de carne a los pies de un enemigo para que algún animal salvaje acabe despedazándolo, etc... Todos estos elementos se multiplicarán de

Dos jugadores podrán completar el juego de principio a fin y conservarán las mejoras y el equipo que hayan desbloqueado al volver a su partida.





■ **La caza** será una de las numerosas actividades secundarias en esta entrega.



■ **El argumento,** escrito por el guionista de *BioShock Infinite,* promete ser de lo mejor de la saga.

manera exponencial cuando juguemos con un amigo, ofreciendo resultados imprevisibles y, estamos seguros, montones de vídeos que harán las delicias de los amantes del humor en YouTube. El editor de escenarios, que regresará por la puerta grande cargado de novedades, promete alargar aún más las horas de juego y diversión con amigos y, desde luego, estamos deseando echarle el guante. Un apartado gráfico realmente imponente, con unos modelos, unas físicas y un escenario realmente bestiales pondrá la guinda a una aventura absolutamente prometedora que, aunque no revolucionará por completo el estilo de la saga, sí que introducirá suficientes cambios jugables y de ritmo como para sorprender a sus fans, siguiendo el estilo (y esperamos que el acierto), de lo que disfrutamos en *Assassin's Creed Origins.*

CULTO AL JUEGO

LA RELIGIÓN NO ES UN TEMA COMÚN en el mundo de los videojuegos. Es una cuestión delicada que la mayoría de desarrolladores teme tratar por miedo a las reacciones de las distintas fes. Sin embargo, si echamos la vista atrás sí que podemos encontrarnos con algunos ejemplos, tanto de títulos que han utilizado las religiones reales como con aventuras que han optado por crear su propio culto para evitar polémicas.

RELIGIONES REALES



ASSASSIN'S CREED. Aunque la ficción predomina en la saga, el primer juego estaba ambientado en la Tercera Cruzada y nuestro héroe, Altair, estaba involucrado en el conflicto entre los católicos, los cristianos ortodoxos, los musulmanes suníes y los musulmanes chiitas.



BIOSHOCK INFINITE. Aunque la religión del Padre Comstock es inventada, está demasiado basada en el cristianismo como para considerarla inventada. Algo parecido sucede con *Far Cry 5* que, no por casualidad, comparte guionista con la obra de Irrational Games.



LIFE IS STRANGE. Kate Marsh es una joven católica que está siendo acosada por sus compañeros y repudiada por su familia tras publicarse un vídeo en el que se besa con varios chicos, algo que le lleva al borde del suicidio. El juego, eso sí, trata muchos otros temas.



THE BINDING OF ISAAC. Todos los personajes del juego son referencias bíblicas como Magdalena, Caín, Judas,... pero la palma se la lleva Isaac, nuestro héroe, que está a punto de ser sacrificado por su propia madre tras escuchar una voz divina que le demanda tal acto.

RELIGIONES FICTICIAS



DEAD SPACE 3



DRAGON AGE INQUISITION



SILENT HILL 3



SKYRIM

Las religiones ficticias sí que abundan en la industria del videojuego. Al fin y al cabo se pueden tratar temas similares a los que nos permitirían las religiones reales y se evitan todos los problemas y polémicas que puedan surgir al herir las sensibilidades de cada colectivo. Hay montones de ejemplos en la historia del videojuego, aunque nosotros hemos destacado nuestras favoritas. La Uniología de la saga *Dead Space* cree que los humanos fuimos creado por un organismo alienígena divino y que todos seremos reunificados (convirtiéndonos en necromorfos) al entrar en contacto con la Efigie. En la saga *Dragon Age* hay varias religiones en lucha y nosotros, en la última entrega, tomamos el papel del Inquisidor, que puede salvar el mundo de Thedas, pero que también gobierna con puño de hierro su pueblo. En *Silent Hill,* la Orden es un extraño culto que trata de contactar con demonios y deidades del Otro Mundo. Por último, en *The Elder Scrolls V: Skyrim* asistíamos a una cruenta guerra civil con el culto de Talos como trasfondo de todo y principal detonante de la batalla.

EL ROL DE LOS NIPONES EN LA INDUSTRIA VUELVE A BRILLAR

EL RENACER DE LOS JRPG

Tras unos años alejados de la brillantez jugable y visual, los juegos de rol japoneses han recuperado en PS4 el prestigio de épocas pasadas. Y lo mejor es que se vislumbran nuevas joyas en el horizonte.



El éxito de los juegos de rol japoneses no siempre ha gozado de la misma salud. Sin duda, siempre ha sido uno de los géneros más importantes para los nipones y su exponente más reconocible en Occidente. Sin embargo, los JRPG han ido cayendo con el paso de las generaciones PlayStation. Pero, ¿por qué hemos vivido este ocaso de los JRPG y por qué están resurgiendo en PS4?

La decadencia de los JRPG se produjo por muchos motivos. El primero, y más importante, tiene que ver con el propio declive de los desarrollos japoneses. Básicamente, los japoneses no supieron adaptarse ni a las nuevas tendencias de la industria con la llegada de PS3 ni, sobre todo, a los elevados presupuestos y equipos que requieren los títulos AAA hoy en día. Es algo muy parecido a lo que sucedió en nuestro país con el salto a los 16 bits. Así, el género se refugió en desarrollos mucho más modestos con un riesgo monetario menor. Lo mismo se puede decir de la temática y el estilo jugable de la mayoría de ellos, que dejaban bastante que desear, con demasiadas entregas de conocidas sagas que poco o nada a portaban al género o a su propio legado. Además, los estudios occidentales fueron más atrevidos y sí supieron ver qué camino debían seguir los RPG. Así, hemos disfrutado de joyas como la saga *The Elder Scrolls*, *Fallout*, *Dragon Age*, *The Witcher* o *Mass Effect*, por poner unos ejemplos. Por lo tanto, podemos decir que Bethesda y BioWare se convirtieron en los nuevos Square y Enix. En nuestra opinión, además, hubo dos factores básicos en este ocaso de los JRPG. Por un lado la falta de ambición y riesgo. *Final Fantasy VII*, por ejemplo, era un compendio de mecánicas jugables y, además, era un auténtico portento técnico. Ahí estuvo gran parte de su éxito, y no tanto en que fuese un juego de rol japonés. El otro factor al que nos referimos es a la falta de personalidad de muchos títulos, que trataron de copiar el estilo de los juegos occidentales dando el salto a la acción y ofreciendo mundos abiertos, aunque casi siempre fuese con más pena que gloria.

La llegada de PS4 ha supuesto un renacimiento del género, que parece haber recuperado muchos de los elementos que lo hacían algo único e inimitable. *Final Fantasy XV* ha sabido renovar la saga permaneciendo fiel a muchos de sus rasgos. *Nioh* es un juego tremebundo en todos los sentidos. *NieR: Automata* es tan genial que no hay palabras para definirlo. Y *Persona 5*, siendo un JRPG clásico, nos ha dejado sencillamente estupefactos. Lo mejor es que parece que la buena salud de los JRPG continuará este 2018, como os mostramos en este reportaje. Regresos de sagas de sobra conocidas como *Kingdom Hearts* o *Dragon Quest* se sumarán a otros prometedores títulos de nuevo cuño.



LA EVOLUCIÓN DE LOS JRPG EN PLAYSTATION

LOS JUEGOS DE ROL JAPONESES siempre han sido uno de los géneros más punteros en el mundo de los videojuegos. Aunque durante la era de los 16 bits también vivimos una época gloriosa, la familia PlayStation ha recibido algunos de los mayores clásicos que hemos podido jugar nunca. Sin embargo, tanto la cantidad como la calidad de los mismos ha ido decreciendo con el paso de las generaciones.

PS ONE: LA ÉPOCA DORADA

LA PRIMERA PLAYSTATION tuvo uno de los catálogos más memorables de la historia de los videojuegos y, como no podía ser menos, también nos regaló auténticas joyas JRPG. De hecho, hay tantos grandes títulos que hemos tenido que dejar muchos fuera de esta selección, como *Lunar: Eternal Blue Complete, The Legend of Dragoon, Final Fantasy Tactics, Jade Cocoon, Legend of Mana,...*



XENOGEARS (1998)
Tiene delito que uno de los grandes del género nunca llegase a tierras españolas de forma oficial. Eso sí, salió en PS Network Norteamérica, por lo que con una cuenta de aquel país, y conocimientos en inglés, podemos disfrutarlo. El juego mezclaba combates por turnos, estrategia, ciencia ficción, escenas de anime y una trama genial.



FINAL FANTASY VIII (1999)
Podíamos haber escogido la séptima o la novena entrega, pero hemos optado por la historia de Squall y Rinoa porque no está tan reivindicada y es otra joya.



CHRONO CROSS (1999)
Otro clásico de Square, continuación de *Chrono Trigger*, y que nunca vimos por tierras europeas. Seguiremos rezando por una remasterización HD en PS4.



GRANDIA (1999)
Aunque tardó dos años en llegar a PS One desde Sega Saturn, la espera mereció la pena. Sus creadores, los mismos de la saga *Lunar*, nos regalaron otro clasicazo.



SUIKODEN II (2000)
Comprar hoy por hoy los dos primeros *Suikoden* en PSone os puede costar un ojo de la cara. Afortunadamente, están en PS Store para PS3 y PS Vita.



VALKYRIE PROFILE (2000)
Otro juegazo que no vimos por estas tierras, aunque parece que Square Enix se va a redimir con una remasterización que podría llegar este mismo año a PS4.



VAGRANT STORY (2000)
Esta rareza no sólo tiene uno de los sistemas de combates más perfectos que hemos visto, también gozaba de una dirección de arte genial y hasta puzles.



Kingdom Hearts III

***KH III* será la entrega más ambiciosa de la saga. Disfrutaremos de una variedad jugable casi inigualable y un desarrollo muy variado. Y eso que aún quedan muchos mundos y mecánicas por anunciarse.**

PS4 | SQUARE ENIX | 2018

Doce años de espera han sido demasiado para los fans de *Kingdom Hearts*, pero la llegada de la tercera entrega numerada de la saga está más cerca que nunca. Durante todo este tiempo hemos visto montones de spin-off, versiones remasterizadas y revisiones de todo tipo, pero el plato fuerte ya está a la vuelta de la esquina, y promete ser uno de los juegos más ambiciosos del año.

El argumento pondrá fin a la saga del Buscador de la Oscuridad, reuniendo a nuestros viejos amigos para enfrentarnos una última vez a Xenahort y al resto de la pandilla de villanos, como Maléfica, Pete, Marluxia y Vanitas y la Organización XIII. Así, tendremos que luchar contra Sincorazón, Nescientes, Incorpóreos y Oníridos. Como siempre, el elenco protagonista estará formado por el trío Sora, Donald y Goofy, aunque en esta ocasión contarán con mucha más ayuda. Y es que, por primera vez en la historia de la saga, nuestro equipo podrá estar formado por hasta cinco personajes. Así, en cada mundo habrá una pareja que se unirá a nuestra causa. Y eso nos lleva a desvelar qué mundos visitaremos en esta entrega. La representación de los distintos universos Disney siempre ha sido uno de las grandes bazas de *Kingdom Hearts*, por lo que el mandamás de la saga, Tetsuya Nomura, ha decidido que en esta ocasión no veremos ningún mundo basado en *Final Fantasy*.

La llegada de mundos basados en películas Pixar será uno de los grandes atractivos de esta tercera entrega. Toy Story fue el primero en ser anunciado. La trama de este mundo será completamente original y estará ambientada entre la segunda y la tercera entrega de la saga protagonizada por Woody y Buzz Lightyear. Monstruos S.A. será la segunda cinta de Pixar en llegar a *KH III*, tal y como se desveló en febrero. También están confirmados los mundos de Enredados, Big Hero 6, Hércules y Villa Crepúsculo, que servirá

Esta nueva entrega llegará cargada de novedades, no sólo en cuanto a universos Disney disponibles, sino también en lo jugable.

PELÍCULAS DISNEY CONFIRMADAS HASTA AHORA

ADEMÁS DE LAS TRES QUE DESTACAMOS, y las que aún no se han desvelado, también visitaremos Monte Olimpo de Hércules (todo un clásico) y San Fransokyo, de Big Hero 6.



MONSTRUOS S.A. La factoría de sustos, ahora de risas, transformará a Sora y compañía.



TOY STORY. La cada de Andy será el principal escenario de este genial mundo de juguetes.



ENREDADOS. El pelo de Rapunzel es, según Nomura, lo más difícil que han hecho nunca.



El apartado gráfico, gracias al uso del motor Unreal 4, tendrá un aspecto realmente imponente.



Las transformaciones de la Llave Espada, como estos yo-yos, ofrecerán una enorme variedad en los combates.





como tutorial. También aparecerán la Torre de los Misterios de Yen Sid y otros mundos que aún están por confirmar. Square Enix ha prometido, además, que cada uno de ellos será, por lo que ha costado construirlos y por las diferentes mecánicas que incluirán, como uno de los anteriores juegos de la saga. A nivel jugable nos encontraremos con decenas de novedades. Sora contará con muchos más movimientos para desplazarse por los escenarios como caminar por las paredes o saltos en mitad del aire como en *Dream Drop Distance*, por ejemplo. La nave Gumi volverá con fases de disparos que según sus creadores recordarán a Star Wars por el número de enemigos en pantalla, mientras que las secuencias de exploración serán mucho más libres, sin olvidar que tendremos montones de opciones de personalización para nuestra nave. También volverán las invocaciones, como la de Ariel de la Sirenita que hemos podido ver en el tráiler. Las transformaciones de la Llave Espada serán más espectaculares y únicas que nunca, con al menos dos de ellas disponibles en cada mundo. En general, parece que disfrutaremos de un desarrollo más variado que el de anteriores entregas, lo que ya es mucho decir. Como veis, *KH III* será tremendamente ambicioso.

PS2: GRANDES JOYAS

LA LLEGADA DE PS2 REDUJO EL NÚMERO DE JRPGS ya que lo que más se llevaba en esos días eran las aventuras de acción con un toque más cinematográfico, como la saga *God of War*, *Grand Theft Auto*, *Metal Gear*, *Silent Hill*, *Resident Evil* o incluso aventuras más personales, como *ICO* o *Shadow of the Colossus*. Aún así, también pudimos disfrutar de verdaderas obras maestras.



DRAGON QUEST VIII (2006)
La primera entrega de la saga en llegar de forma oficial a la región PAL fue, además, una de las más memorables. Los diseños de Akira Toriyama eran tan buenos como podéis imaginar, los combates una delicia, la trama genial, el elenco de personajes absolutamente inolvidable y el estilo gráfico cel shading supuso todo un hito.



FINAL FANTASY X (2002)
Es, sin duda, una de las entregas más queridas y junto a *FF XII*, otra que podría estar en esta lista, es una de las últimas aventuras de la saga al estilo clásico.



KINGDOM HEARTS (2002)
Aunque la segunda parte es quizás la más completa, la sorpresa con este debut fue tan mayúscula (combates, arte,...) que no hemos podido evitar incluirla aquí.



ROGUE GALAXY (2007)
Esta joya, también de Level-5, no tenía la historia más apasionante y los combates en tiempo real pecaban de repetitivos, pero el resultado global era inolvidable.



PERSONA 4 (2009)
La ya clásica mezcla de simulador social y juego de rol por turnos de Atlus nos enamoró irremediablemente con esta tercera parte. De lo mejorcito de la saga.

PS3: EL OCASO DEL GÉNERO



AUNQUE TAMBIÉN ENCONTRAMOS JUEGAZOS en la era de PS3, la verdad es que el ritmo y el nivel de los lanzamientos bajó mucho respecto a pasadas generaciones. Los reyes de la pasada consola de sobremesa de Sony fueron, sin duda, los *GTA*, *Uncharted*, *Call of Duty*, *Assassin's Creed* y, curiosamente, el auge definitivo de los RPG occidentales, como la saga *The Elder Scrolls*, *Mass Effect*, *Diablo*, *Fallout*, etc...



DARK SOULS (2011)
La secuela espiritual de *Demon's Souls* fue el salto definitivo para las obras de Hidetaka Miyazaki. Ya sabéis, dificultad endiablada, historia parca en palabras,...



NI NO KUNI: LA IRA DE LA BRUJA BLANCA (2013)
Esta obra maestra, creada por un Dream Team nipón casi irrepetible, dejó un poso imborrable en todos los que lo jugaron. Analizamos su secuela en este número.

REPORTAJE







■ **El elenco de personajes** incluirá a un ladrón, una maga muy bajita, una sanadora, una luchadora de artes marciales y hasta una especie de bufón.

Dragon Quest XI
Echoes of an Elusive Age





La saga de rol de más éxito en Japón vuelve por la puerta grande a una consola de Sony con una entrega que promete recuperar la gloria del género utilizando elementos jugables clásicos.

PS4 | SQUARE ENIX | 2018

El punto de partida de esta nueva aventura no es precisamente original. Nuestro héroe es un chaval de 16 años que ha vivido con una familia de acogida después de que sus padres biológicas tuvieran que huir de la monstruosa invasión de su ciudad. En la ceremonia de la mayoría de edad, nuestro protagonista descubre que es la reencarnación de un héroe legendario que derrotó al mal. Y sí, no es difícil adivinar que eso mismo es lo que nos tocará hacer tras partir en un épico viaje.

El elenco de personajes volverá a ser uno de los puntos fuertes de la trama, pese a esta premisa argumental tan manida. Conocer sus historias personales, el porqué deciden unirse a nuestra aventura y ver cómo evolucionan en lo emocional promete ser una delicia. El sentido del humor, el compañerismo y la amistad que se forjará entre ellos promete sacarnos sonrisas y lágrimas a partes iguales. Los combates, como es marca de la saga, serán por turnos. Habrá novedades, como los ataques combinados con varios personajes una vez que han alcanzado el modo "Zona", algo que también nos otorgará mejoras sustanciales en ataque y defensa. Eso sí, para realizar muchos de estos golpes combinados antes tendremos que desbloquear las correspondientes habilidades utilizando un sistema de subidas de nivel muy similar al tablero de esferas de *Final Fantasy X*. Los personajes incluso podrán olvidar algunas de estas habilidades o descubrir nuevas en función de los acontecimientos de la historia. Para movernos por los escenarios, que no llegarán a ser un mundo abierto, pero sí que crecerán en tamaño y en libertad de acción, podremos utilizar un caballo, domesticar a algunos monstruos o incluso surcar los cielos a lomos de un dragón. Los minijuegos tampoco faltarán a la cita, como distintos juegos de casino o carreras de caballos, aunque esperamos que se confirmen más en los próximos meses.

El apartado técnico promete dejarnos un gran sabor de boca. El motor Unreal dará el do de pecho para ofrecernos unos escenarios bellos, coloridos y llenos de vida. Podremos explorar las ciudades al detalle, entrar en montones de edificios y explorar a nuestro aire. La banda sonora correrá, cómo no, a cargo de Koichi Sugiyama, el octogenario genio nipón y la dirección de arte, por supuesto tendrá en Akira Toriyama a su máximo responsable. Lo único malo es que aún no tiene fecha concreta.



CODE VEIN™



Estos héroes son guapos, tienen estilo y pueden salvarnos de unas horribles criaturas. Lo malo, o no, es que son vampiros.

PS4 | BANDAI NAMCO | 2018



Comparar un juego con la saga *Dark Souls* se ha convertido en una especie de cliché de la prensa de videojuegos. Sin embargo, no nos queda más remedio que hacerla en casos tan claros como el de esta nueva aventura de los creadores de *God Eater*.

El sistema de combates será muy similar a lo que hemos visto en la saga de From Software. Es decir, que viviremos unas batallas en las que el tempo de nuestros ataques, esquives y bloqueos será la clave de nuestra supervivencia. Uno de los cambios más significativos en la exitosa fórmula será el hecho de que otro personaje, controlado por la IA, nos acompañará en nuestras aventuras. Habrá varios disponibles y cada uno tendrá sus propias habilidades especiales, al margen de soltar espadazos para apoyarnos en las batallas. Mia, por ejemplo, podrá revivirnos, aunque perderá una porción de su propia barra de vida cada vez que lo haga. Nuestro héroe, además, contará con varios ataques especiales, llamados "gifts" que podrá ejecutar gastando una o varias unidades de energía "Ichor". Por ahora hemos visto hechizos que lanzan bolas de fuego y una especie de flecha que no hacen mucho daño, pero que nos sirve para atraer a una determinado enemigo hasta nuestra zona. Tal y como aseguran sus creadores, habrá muchos más. Para rellenar nuestra barra de "Ichor" necesitaremos descansar en las ya tópicas hogueras o, y esto es lo mejor, realizando un ataque que nos deja muy desprotegidos en las batallas, por lo que habrá que escoger si arriesgarnos o no a rellenarla. Su estética anime tiene muy buena pinta y su historia de vampiros en un mundo postapocalíptico gozará de una narrativa más convencional de lo que estamos acostumbrados a ver en los *Souls*.





FINAL FANTASY VII REMAKE



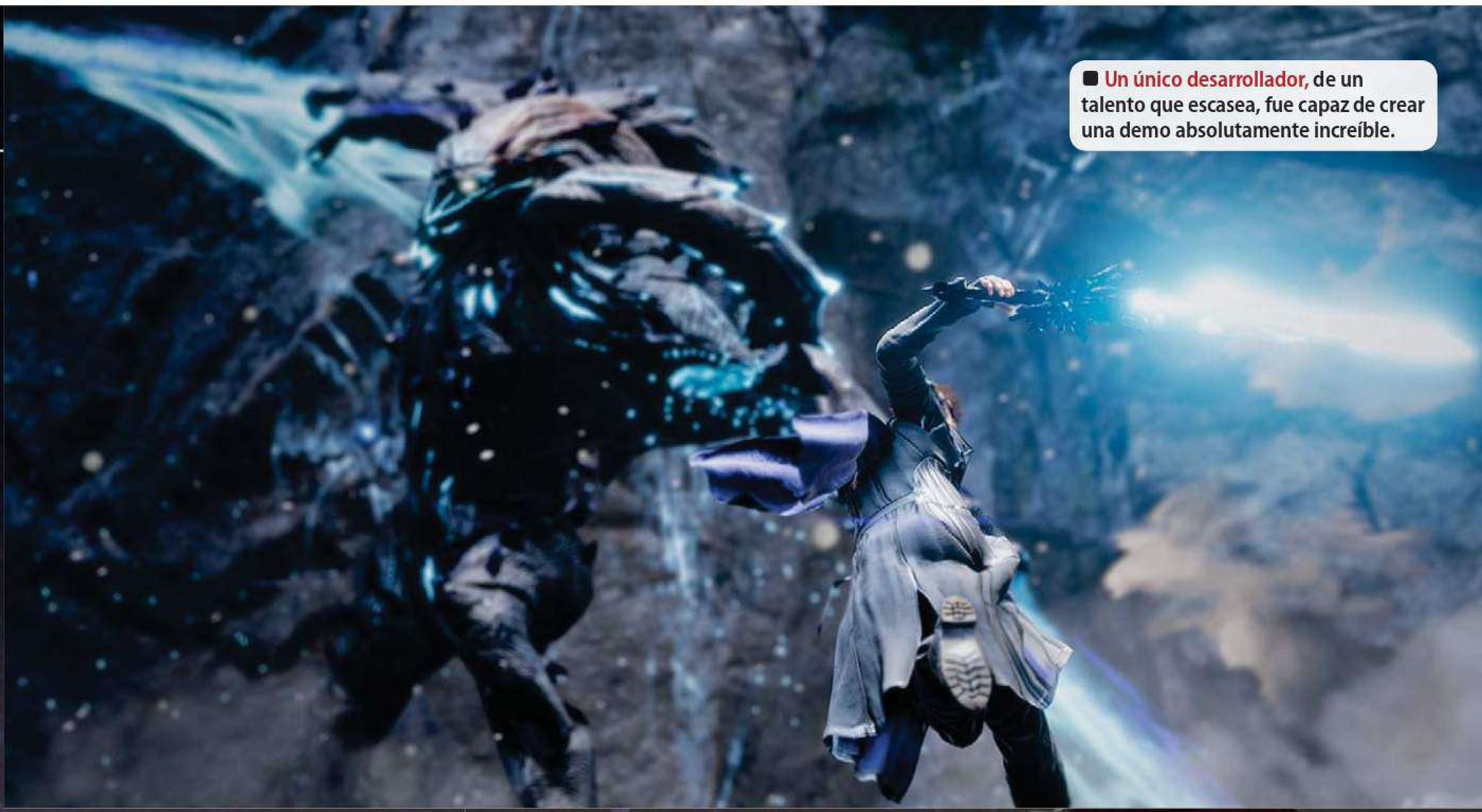


PS4 | SQUARE ENIX | SIN CONFIRMAR

Desde que fue anunciado en el ya mítico E3 de 2015, poco o casi nada hemos sabido de este esperado remake. Sabemos que se lanzará de forma episódica, que los combates serán en tiempo real (con un estilo bastante parecido a lo que hemos visto en la decimoquinta entrega de la saga) y que ha sufrido varios cambios durante su desarrollo. El más importante de todos ellos fue la decisión de Square Enix de convertirlo en un proyecto completamente interno tras comprobar que la ayuda de dos compañías externas no funcionaba tan bien como esperaban. Tetsuya Nomura, que dirige este remake, pese a que fue Yoshinori Kitase el director de la versión original, ha confirmado hace poco que el aspecto de Cloud ha cambiado respecto a lo que vimos en aquel tráiler de 2015 y que ahora el personaje es más fiel al de 1997 incluso en su personalidad. El remake incluso contará con nuevas secuencias de historia o la posibilidad, entre otras muchas novedades, de explorar la ciudad de Midgar.







■ **Un único desarrollador**, de un talento que escasea, fue capaz de crear una demo absolutamente increíble.

LOST SOUL ASIDE

Una demo creada en solitario del animador surcoreano Yang Bing se está convirtiendo, gracias a su enorme calidad, en un juego completo.

PS4 | ULTIZERO GAMES | 2018

Nunca hemos asistido a una demo, de un único desarrollador independiente, tan impresionante como la de *Lost Soul Aside*. Así de claro lo tenemos. Y no somos los únicos, porque tras mostrar un tráiler en Internet, varias desarrolladoras se pusieron en contacto con su creador, Yang Bing, para ofrecerle todo lo necesario para acabar el proyecto.

Sony supo ver el diamante en bruto que es este chico y, enmarcado dentro de la plataforma China Hero Project, algo así como un PS Talents para impulsar el desarrollo de nuevos títulos, decidió ofrecerle el dinero y el equipo necesarios para que el juego sea un éxito. *Lost Soul Aside* nació como una versión personal de *FF XV* para su creador, que quedó maravillado con las mecánicas de teletransporte de Noctis y los cambios al vuelo entre tipos de armas, de ahí que tenga una estética muy similar al juego de Square Enix. A nivel jugable, sin embargo, la acción será mucho más frenética, con unos combates que recuerdan a la saga *Ninja Gaiden* y combos casi infinitos. Nuestro protagonista, Kazer se ha fusionado de forma accidental con una extraña raza ancestral de aspecto cristalino, que le ayudará en las batallas. Como es habitual, emprenderá un viaje, salvo que su cometido no será salvar el mundo sino para salvarse a sí mismo. Estamos, sin duda, casi ante un cuento de hadas, una Cenicienta moderna que, esperamos, que acabe mejor incluso de lo que ha empezado.









VALKYRIA CHRONICLES 4

PS4 | SEGA | 2018

Después de dar el salto a la acción con *Valkyria Revolution*, la saga volverá a sus orígenes de rol táctico en esta cuarta entrega, que abandonará el estilo de instituto de las dos entregas de PSP apostando por una audiencia más global. El argumento se centrará en la Segunda Guerra Europea entre la Federación Atlántica y el Imperio Autocrático. Nuestro héroe, el comandante Claude Wallace y sus amigos del Escuadrón E serán los encargados de embarcarse en la misión suicida de conquistar la capital del Imperio y hacer frente a la Valkyria y su ejército. Tendrá nuevas clases, como el bombardero, gráficos que mejorarán lo visto en *Revolution* y nuevas estrategias de lucha.









EDGE OF ETERNITY



¿Puede un estudio independiente francés desarrollar un JRPG de los de toda la vida? La lógica nos dice que ni en broma, pero aquí estamos.

PS4 | **MIDGAR STUDIOS** | **2018**

Una muestra de que el poso que dejaron los JRPG clásicos en los jugadores europeos es que, pasados los años, un estudio independiente de Francia decide hacerles un homenaje creando *Edge of Eternity*. Obviamente, no es un JRPG propiamente dicho, puesto que no es japonés, pero tiene todos los elementos que han definido al género y sus propios creadores lo definen como tal.

El sistema de combates seguirá el estilo Active Time Battle creado para *Final Fantasy IV*, aunque introducirá varios cambios. Lo más importante es que serán más estratégicos, ya que la colocación de nuestros personajes será vital. Y es que las arenas de batalla estarán divididas en casillas hexagonales, a las que tendremos que desplazarnos para atacar a nuestros rivales. Otra novedad interesante es que las armas irán evolucionando y contarán con un completo árbol de habilidades que definirá nuestro estilo de juego. Como han hecho otras sagas clásicas del género dando el salto a un mundo abierto, aquí también podremos explorar con total libertad un enorme mapeado, completar las misiones en el orden que prefiramos o moldear el destino de nuestra historia en función de nuestras decisiones, un toque que, sin duda, es mucho más occidental. La banda sonora, además, correrá a cargo de Yasunori Mitsuda, el compositor de *Chrono Trigger* o *Xenogears* entre otras joyas. Llegará en algún momento de 2018.



PROJECT Re FANTASY

A Fool's Journey Begins

PS4 | **ATLUS** | **SIN CONFIRMAR**

Katsura Hashino, director de *Persona 5* y *Catherine*, entre otras joyas, volverá a la carga con una franquicia completamente nueva en la que varias tribus están en conflicto. Los datos sobre esta nueva aventura son bastante confusos. Parece mezclar la fantasía medieval tradicional con otro mundo, que parece ser la verdadera fantasía de los que habitan en él, que se asemeja al Japón actual. Lo que tenemos claro es que, estando semejante equipo de desarrollo detrás, seguro que nos espera un verdadero juegazo.





GRANBLUE FANTASY PROJECT Re: LINK

グランブルーファンタジー

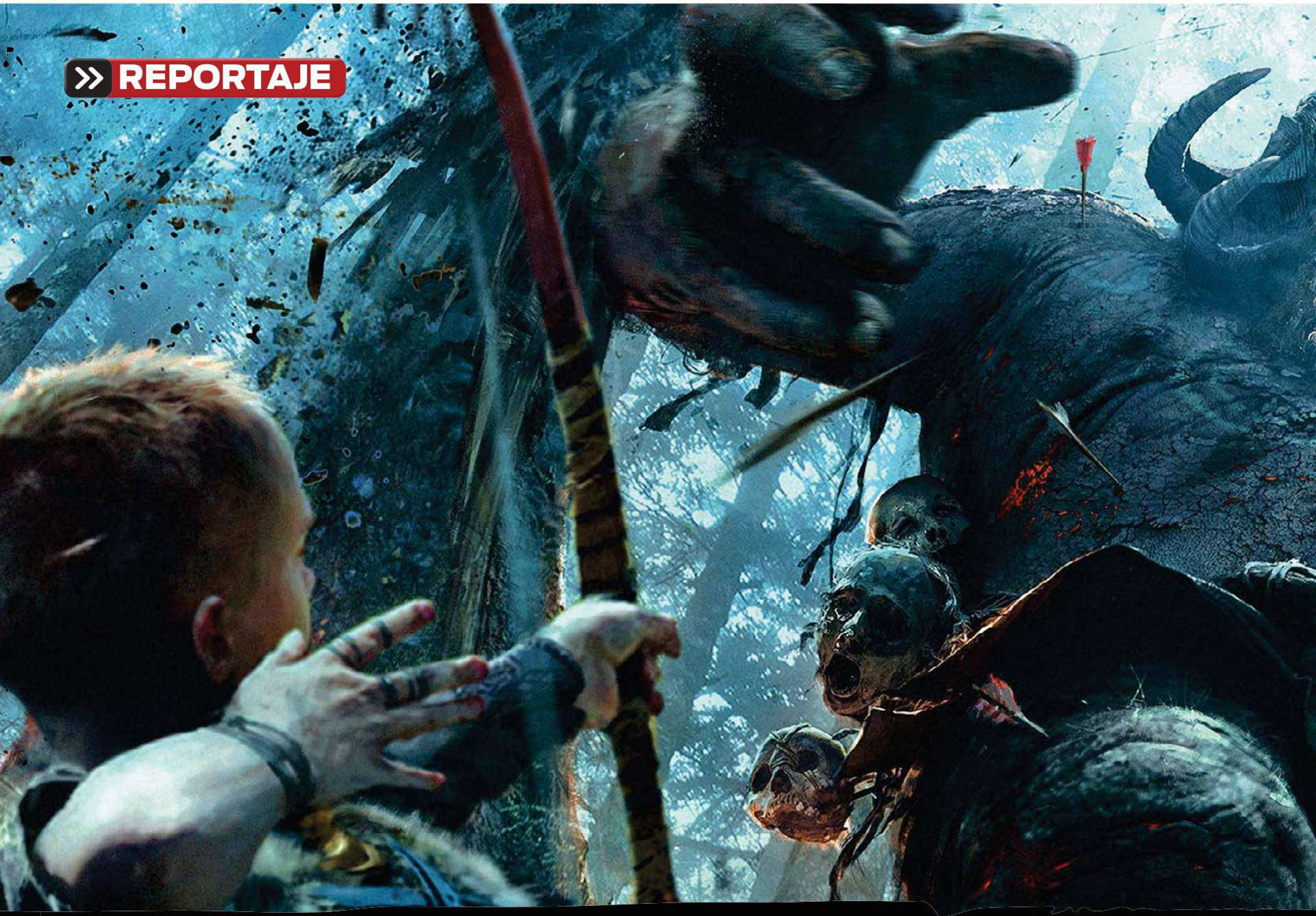


PS4 | **CYGAMES/PLATINUM** | **2018**

Uno de los proyectos más prometedores del género es, sin duda, el nacido de la colaboración entre estas dos desarrolladoras. Se trata de un JRPG de acción con combates al estilo Platinum, exploración de montones de ciudades flotantes, soporte para jugarlo en PS VR y un enfoque cooperativo que nos permitirá compartir la aventura con otros tres amigos. El estilo gráfico no ha hecho otra cosa que mejorar en los últimos tiempos y nos tememos que podría retrasarse.







MATAR ES FÁCIL. EDUCAR BIEN A UN HIJO, NO LO HACE NI DIOS

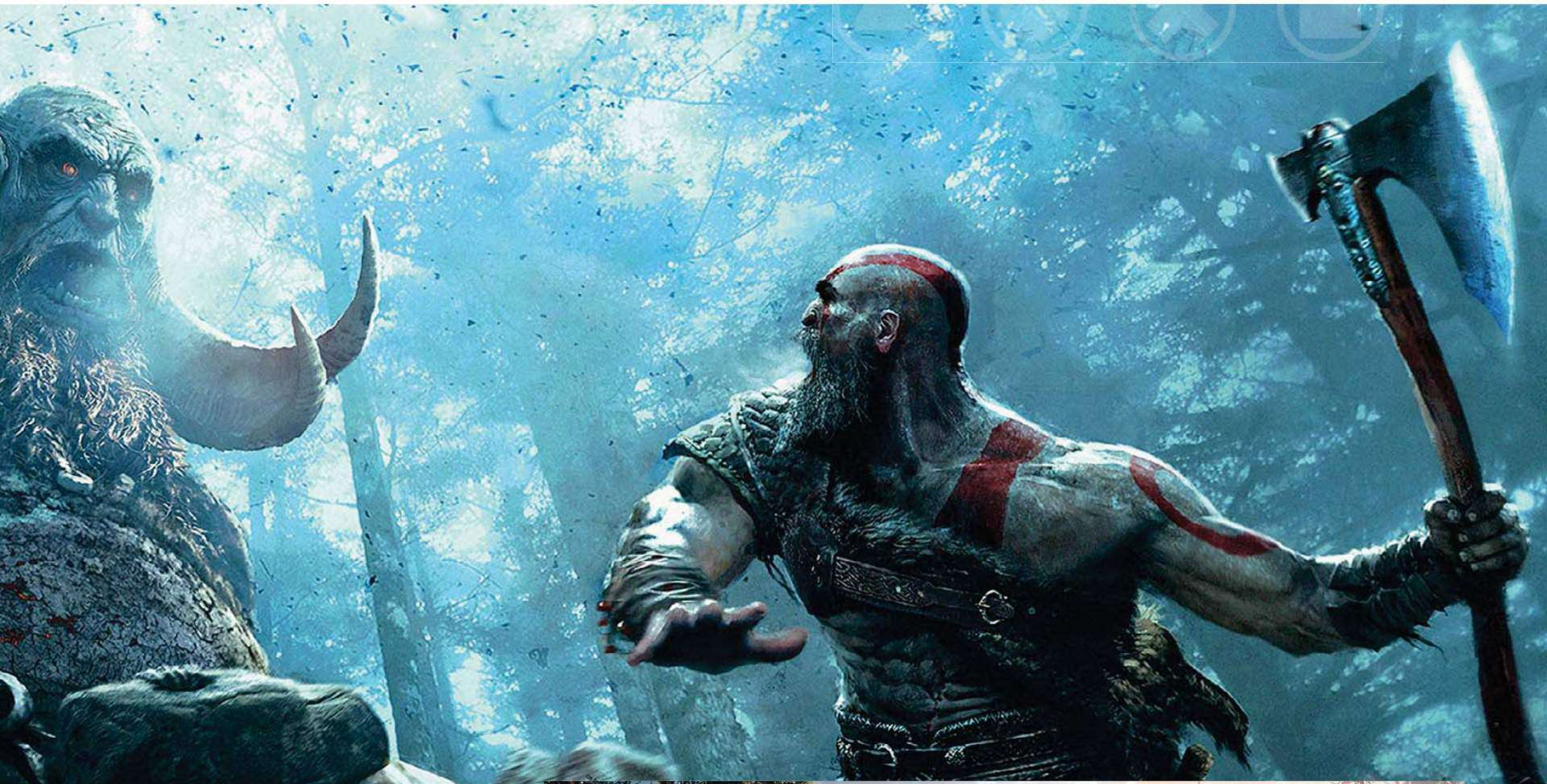
GOD OF WAR

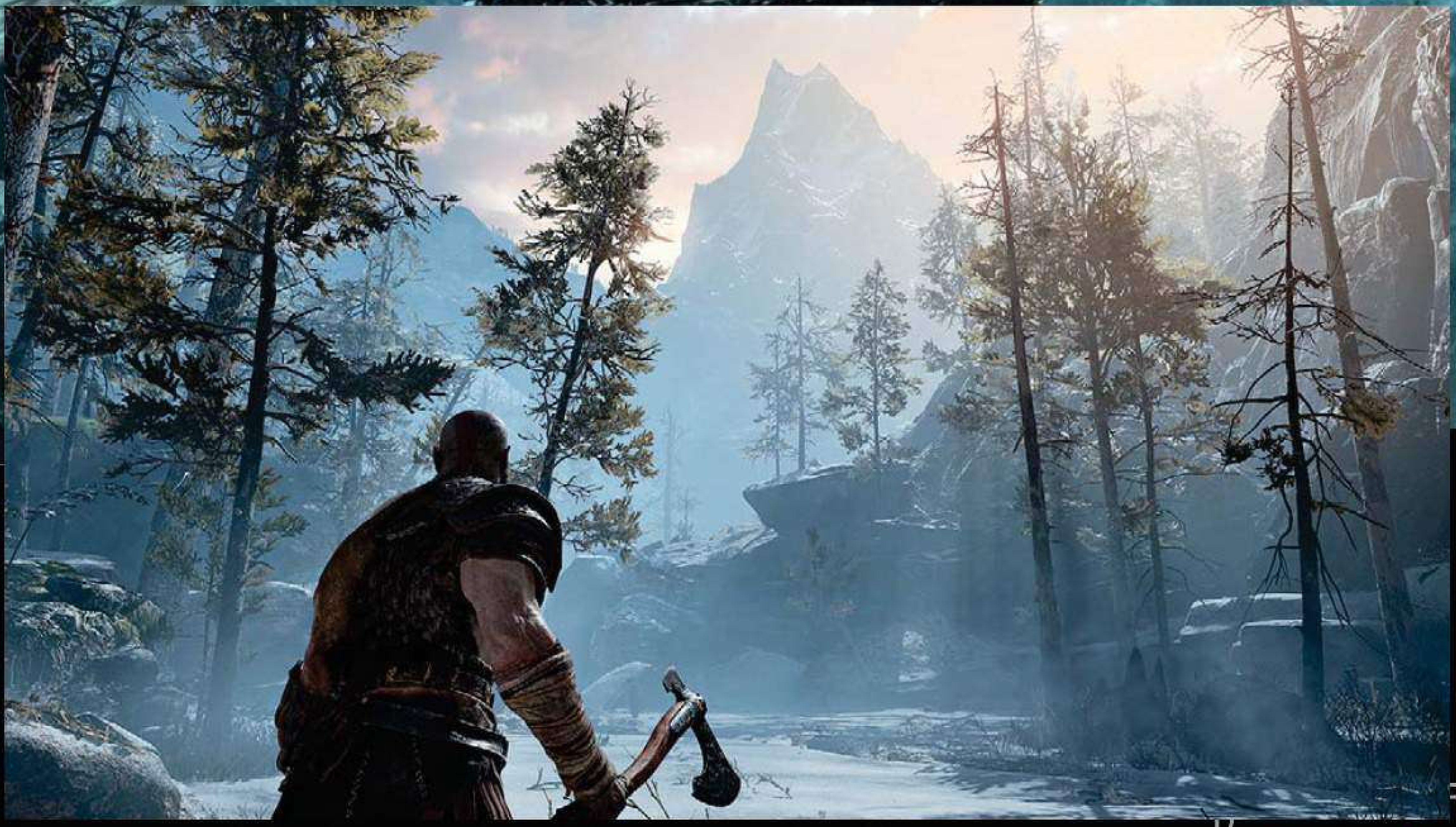
Para Kratos, acabar con gigantes o asesinar dioses es pan comido. En esta nueva entrega, sin embargo, se enfrentará a su mayor reto: cuidar de su hijo. Nosotros ya lo hemos jugado y es una aventura de padre y muy señor mío.

PS4 | SANTA MONICA STUDIO | AVENTURA DE ACCIÓN | 20 DE ABRIL

La última entrega de la saga, *GoW Ascension*, no fue (por decirlo suavemente) lo que esperábamos de una de las sagas con más renombre del panorama PlayStation. Por eso Cory Barlog, director de la segunda entrega, ha sido el escogido para liderar el desarrollo de esta nueva entrega. Como sabéis, el cambio de rumbo será bastante generalizado. Por un lado, la mitología griega dará paso a la nórdica. Pero será mucho antes de que llegaran los vikingos, en un época en la que dioses como Odín, Loki y el resto de la pandilla de Asgard caminaban por sus tierras. Además, la jugabilidad también sufrirá un gran lavado de cara. En lugar del "hack and slash" puro de las anteriores entregas, aquí disfrutaremos de unos combates más pausados, estratégicos y con una cámara más cercana. Además, tampoco podremos saltar, salvo en los lugares indicados para ello. Con tanta novedad nos moríamos por probarlo, y eso es precisamente lo que hemos hecho.

Nuestras sensaciones son muy positivas tras haber jugado a las tres primeras horas de esta nueva aventura. El comienzo es sencillamente de lo mejor que hemos visto en mucho tiempo. Primero nos tocaba acompañar a nuestro hijo Atreus a cazar un venado. Tras unos





cuantos combates, que servían a modo de tutorial, nos tocaba regresar a nuestra cabaña. Antes de darnos cuenta ya estábamos enfrentándonos a una especie de combate contra un jefe final que resultó absolutamente espectacular. Las batallas serán más lentas, sí, pero también mucho más exigentes. En lugar del clásico aporreo de botones que casi siempre nos libraba de cualquier peligro en anteriores entregas, aquí tendremos que medir mucho más nuestros golpes. Kratos, por si no lo recordáis, ira equipado con el hacha Leviatán, que podremos lanzar hacia los enemigos, u otros elementos del escenario, para luego recogerla en plan martillo de Thor al pulsar un botón. Por supuesto, también soltaremos hachazos a diestro y siniestro e incluso contaremos con un escudo que, si utilizamos en el momento apropiado para cubrirnos, también dejará aturdidos a nuestros rivales. Lo mejor, sin embargo, es que cada tipo de enemigo requerirá una táctica diferente. Durante la demo nos topamos, en su mayoría, con Draugr, los "no muertos" de la mitología nórdica. A unos los despachábamos tranquilamente con el hacha, mientras que otros, recubiertos de hielo, nos obligaban a usar los puños si queríamos dañarles. Las apariciones, por ejemplo, se teletransportaban de un lado a otro, por lo que debíamos ordenar a nuestro hijo Atreus que disparase unas cuantas flechas con su arco y así conseguir que se quedarán quietas los segundos necesarios para acabar con ellas a hacha- »

■ **Kratos y su hijo** emprenderán un épico viaje, siguiendo un rito nórdico, para transportar las cenizas de la madre de Atreus hasta una enorme montaña.



■ **Kratos** tratará de contener su famosa ira, aunque no siempre lo consiga. Su hijo será el culpable de hacerle reflexionar algunas veces.

EL DIOS DE LA GUERRA MÁS PRO

EL DÍA 20 DE ABRIL, además de disfrutar de la nueva aventura de Kratos, también podremos hacernos con una edición limitada de PS4 Pro "tuneada" como el hacha Leviatán del nuevo *God of War* y un DualShock 4 plateado con el logo de esta nueva entrega serigrafiado en el panel táctil.







La relación entre padre e hijo será una de las piezas centrales del argumento de esta nueva entrega de la saga *God of War.*





El elenco de secundarios incluirá todo tipo de criaturas: enanos, draugr, serpientes gigantes, brujas del bosque,....



Los combates serán más lentos. El aporreo de botones "hack and slash" ya no funcionará y habrá que ser más tácticos.

zo limpio. También tuvimos que vérnoslas con otros Draugr más potentes e incluso con un par de gigantes como el de la izquierda, que resultaban mucho más difíciles de derribar. La espectacularidad de las batallas, junto a esta mecánica de piedra, papel y tijera de cada uno de nuestros ataques, nos dejó una sensación inmejorable.

La exploración y los puzles también tendrán bastante protagonismo. Aunque el desarrollo será lineal, los escenarios tendrán zonas secundarias en las que nos esperan tesoros y objetos coleccionables, siguiendo un estilo que nos ha recordado muchísimo a el reboot de *Tomb Raider*, en el que también trabajó Cory Barlog. Los puzles, por su parte, nos obligaban a utilizar los poderes congelantes de nuestra hacha, para detener ciertos mecanismos durante un tiempo y así avanzar por los escenarios. Por ahora, parecen sencillos, así que esperamos que se compliquen, aunque sean un poco, con el paso de las horas. Su cometido, de servir como refresco frente a tanto combate, lo cumplen de sobra. Los elementos roleros, además, tendrán un peso significativo. Podremos engarzar varias runas en nuestras armas, lo que modificará su comportamiento. También podremos aprender montones de habilidades, como cargar el hacha para dar un golpe aún más brutal, lanzarla golpeando a varios objetivos por el camino, montones de movimientos para el escudo, mejoras para la clásica Ira Espartana en la que Kratos golpea a toda velocidad con sus puños o incluso nuevas formas de que Atreus nos ayude durante las batallas. Además, también podremos visitar las herrerías de un enano para mejorar todo nuestro equipamiento o incluso crear nuevas armaduras que, además de cambiar nuestro aspecto, aumentarán distintos atributos de nuestros dos héroes, como la fuerza, la defensa, etc... Vamos, que la personalización promete ser mayor que nunca.

Esta nueva entrega mezclará combates más espectaculares y pausados con una relación padre-hijo que promete ser inolvidable.

La relación de Kratos y su hijo Atreus será otro de los pilares maestros de esta nueva entrega, tanto a nivel narrativo como a nivel jugable. Ambos mantendrán conversaciones constantes, con unos diálogos que ya nos han regalado algunas perlas inolvidables en estas primeras horas y que no os vamos a desvelar para que las descubráis por vosotros mismos. La empatía que sentimos por Atreus es instantánea. Desde el primer momento nos volcamos en su protección, y tanto su personalidad como la dureza paterna con la que Kratos le habla,





son los culpables. Pero es que, además, nuestro chaval no es uno de eso personajes controlados por la IA que se dedican a incordiar. Nos ayuda durante los combates lanzando flechas o aturdiendo a algunos enemigos e incluso también nos ayuda durante los puzles y nos da pistas de qué hacer a continuación. Todo eso sin que sintamos que se mete por medio, que estorba o que facilita la aventura. Tanto por los combates, su estilo cinematográfico (el juego es una única secuencia sin cortes, algo que nos parece brutal) y por la relación entre padre hijo, el desarrollo nos ha recordado mucho a *The Last of Us*. Cierto que aquí no hay sigilo y sí muchas cabezas aplastadas y miembros cercenados, pero el tono general es bastante similar. Y eso, sobra decirlo, es algo muy positivo. A nivel técnico, como seguro que os estáis imaginando, será un verdadero portento, tanto en animaciones como en modelos, efectos y cualquier cosa que se os ocurra. El doblaje, que nos había dejado algo descolocados en aquel tráiler, también nos ha convencido en esta versión final y la banda sonora tiene momentos realmente épicos. Esta nueva entrega. como habéis podido leer, se presenta con muchos cambios. Aunque esto a algunos pueda echarles para atrás, a nosotros nos ha parecido que la inmensa mayoría de ellos serán para mejor y que, además, la esencia de la saga permanecerá intacta.

CORY BARLOG - Director Creativo de Santa Monica Studio

"Hago este *God of War* porque es el tipo de juego que me gustaría jugar"



Aprovechamos la visita a Madrid del director de la nueva entrega de *God of War* para charlar con él de micropagos, la paternidad o los cambios jugables que introducirá la nueva aventura de Kratos.

¿Por qué decidiste volver a dirigir un *GoW*?
Estuve trabajando un par de años con George Miller (director de la película Mad Max: Furia en la Carretera) y después también con George Lucas. Más tarde, en Crystal Dynamics, iba a dirigir la segunda parte de *Tomb Raider*, pero llegué demasiado pronto y acabé dirigiendo las cinemáticas de la primera entrega. Así que, viendo lo bien que lo habían hecho, pensé que en la secuela no aportaría tanto como si crease algo nuevo desde cero.

¿Crees que utilizar experiencias personales hacen que un juego o una historia sean mejores?
Sí, siempre. Hace que parezcan más verdaderas. Aunque haciendo videojuegos creamos mundos que no existen y eso es muy bonito, para hacer historias realmente humanas tenemos que basarnos en nuestra propia experiencia.

A los que echan de menos el botón de salto o creen que los combates ahora son más lentos sólo les diría una cosa: probad el juego.

¿Qué le dirías a los fans de *GoW* que sienten que la jugabilidad de esta nueva entrega es una especie de traición a la saga?
Como artista, siempre trato de hacer algo nuevo y diferente. A los que echan de menos el botón de salto o creen que los combates son más lentos yo les diría que prueben el juego. Coge el mando y comprueba cómo se sienten los combates por ti mismo. Además, la gente que ha hecho este nuevo *God of War* es la misma que trabajó en los anteriores, no un grupo de desconocidos a los que les hemos hecho un encargo, y sienten el mismo amor que los fans por la saga. Lo que hay es una evolución lógica, que hemos sufrido nosotros como desarrolladores y la propia industria. Cada año que pasa la industria evoluciona y se vuelve más sofisticada y lo mismo pasa con los propios jugadores. Hago este juego porque es el juego al que me gustaría jugar hoy, del mismo modo que *God of War II* era el tipo de juego que quería jugar en aquel momento. Siempre es un reflejo de los tiempos.

Los micropagos pueden funcionar en experiencias multijugador o "free to play" pero no me gustaría verlos en juegos para un jugador.

Hubo cierta polémica sobre posibles micropagos en *GoW*. Es algo que ya has desmentido, pero ¿qué opinas de este tipo de modelos de negocio que vemos cada vez más en juegos AAA? ¿Es un futuro inevitable?
Espero que no. Creo que es una forma distinta de enganchar a los jugadores. Funciona de maravilla en determinadas experiencias multijugador y cooperativas y creo que es una forma digna de financiarse si se hace bien. Por ejemplo, si quieres que tu juego llegue a una audiencia enorme puedes hacerlo free-to-play y que cada uno pague, después, por lo que crea que debe o quiera pagar. Me parece un gran concepto. Se puede usar de una manera positiva o negativa. Personalmente, no me gustaría verlo nunca en juegos para un jugador.

Los demás *GoW* tenían escenas de contenido sexual. ¿Por qué habéis decidido no incluirlas en éste?
Creo que todo debe tener un propósito. Simplemente no había una razón real para incluirlas. La historia de esta entrega gira en torno a Kratos tratando de descubrir cómo ser padre.

¿Cómo de difícil es programar un juego con un compañero controlado por la IA? ¿Qué juegos os han influenciado al crear a Atreus?
Es tremendamente difícil, mucho más de lo que jamás imaginé que sería. Para nosotros ha sido muy importante, porque Kratos no es precisamente hablador y su hijo Atreus consigue sonsacarle lo que el jugador está deseando saber. Hay muchos juegos con grandes compañeros, pero recuerdo mucho *Dragon Age*. No tanto por las mecánicas, sino porque me iban informando del mundo que estaba explorando, dándome pistas, etc… En *God of War*, además, quería que fuese no sólo un apoyo narrativo, sino también durante los combates, para resolver los puzles… No está ahí sólo por estar, sino que tiene un propósito.

¿Es Atreus el único que puede mantener escondida la ira de Kratos?
La presencia de Atreus hace que Kratos quiera controlarse, le obliga a pensar un poco más qué hace o deja de hacer. Es algo que nunca había hecho en el pasado.

¿Es Kratos siempre el profesor de Atreus o su hijo también le enseña cosas valiosas?
Creo que es exactamente igual que en la vida real. Nuestros hijos nos dan tantas lecciones como nosotros les damos a ellos. Atreus juega un papel fundamental para que Kratos comprenda quién es en realidad y le enseña en todo momento, incluso cuando Kratos no es consciente de ello, y lo mismo sucede a la inversa.

TODOS LOS JUEGOS DE MIEDO QUE LLEGARÁN EN 2018

LAS NUEVAS CARAS DEL TERROR



Vampiros, demonios, alienígenas, casas encantadas o bases espaciales protagonizan el terror que vamos a jugar en 2018. Os avanzamos los títulos imprescindibles para pasarlo de miedo este año. ¿Os atrevéis con todos ellos?

Nos encanta pasar miedo. Ya sea combatiendo zombis, con experiencias en realidad virtual, o tratando de huir de monstruos invencibles, el terror es parte esencial de nuestros hábitos como jugadores. Los juegos de horror también son esenciales en PS4, la cual ha acumulado un catálogo de grandes títulos, pero al que muy pronto se van a añadir una serie de propuestas irresistibles.

El terror como género de videojuegos ha evolucionado con las consolas, y ha alcanzado su madurez con PS4. Las limitaciones técnicas son cosas del pasado, y ahora los creadores de juegos de miedo pueden plasmar sus ideas con total fidelidad, así como crear nuevos tipos de experiencias. 2017 fue el mejor ejemplo de todas estas tendencias. *The Evil Within 2* consiguió dar otra vuelta de tuerca al género, además de convertirse, por méritos propios, en uno de los juegos del año. Superando los obstáculos de la primera entrega (que, a pesar de ello, fue un gran juego), esta secuela fue brillante a nivel técnico, jugable y sobre todo narrativo. Otro regreso celebrado ha sido el de la saga *Resident Evil*, que en 2017 supo dar un nuevo enfoque a la serie. *Resident Evil 7* recuperó la atmósfera inquietante de las primeras entregas, subrayada gracias a un excelente uso de la cámara en primera persona. Y más allá del survival horror, los usuarios de PS4 disfrutaron el año pasado de grandes títulos del género conocido como "walking simulator". Títulos en los que no tenemos modo de defendernos, lo que nos sumerge en su ambientación, generando una tensión in comparable. Una fórmula que Red Barrels sublima con *Outlast II*. Con excepción de los títulos para VR, creemos que es muy difícil encontrar una experiencia más fuerte que la de este juego. No solo por mantenernos el corazón a cien en todo momento, sino también por su argumento, brutal y sin concesiones para el jugador.

Durante todo 2018 llegarán a PS4 una serie de títulos de terror, en los que la variedad va a ser la pauta dominante. La acción cooperativa será protagonista en shooters subjetivos como *Hunt: Showdown* o el juego de Overkill sobre *The Walking Dead*. También tendremos que luchar por sobrevivir en *The Forest*; y evitar caer en los abismos de la locura con *The Call of Cthulhu*. No podían faltar los "remakes", en este caso dos: *Pathologic 2*, nueva versión del clásico para PC; y *System Shock*, una "puesta al día" del célebre shooter aparecido hace más de dos décadas. Nuevos juegos de terror, y nuevas formas de explorar el género: la atípica protagonista de *Remothered* (atentos a él que puede ser una de las revelaciones del año); *Vampyr*, una aventura de acción y rol que nos pondrá en la (pálida) piel de un vampiro "de los de siempre"; la distopía 100% "british" del prometedor *We Happy Few*; o *Agony*, un título espectacular que nos lleva al mismísimo infierno. Además, el miedo y los walking simulator se unirán en nuevos caminos, como las abducciones o los viajes a Marte.

LOS JUEGOS IMPRESCINDIBLES DE TERROR EN PS4

EL TERROR FORMA PARTE ESENCIAL de PlayStation 4. A lo largo de sus casi cinco años de trayectoria, la consola ha recibido títulos que tocan todos los "palos" del género. Nuevas sagas de acción y horror como *The Evil Within*; así como *Resident Evil 7*, una total reinvención de esta saga, que además ha traído a PS4 las versiones remasterizadas de las entregas 4 a 6. Hemos conocido el terror que nace de la indefensión absoluta, gracias a títulos como *The Amnesia Collection*, *SOMA* o la trilogía de *Outlast*. No han faltado propuestas originales, como el espectacular *Until Dawn*; o *Silent Hills*, del que sólo conocimos su demo: *P.T.*, tan impactante que ha creado escuela.





RESIDENT EVIL 7

Esta séptima entrega volvió a las raíces de la saga, con un cambio sorprendente (y muy efectivo): lo jugamos en primera persona.



THE EVIL WITHIN (1 y 2)

Shinji Mikami, creador de *Resident Evil*, nos devolvió al "survival horror" con este juego de 2014. Su secuela de 2017 es sencillamente genial.



OUTLAST TRINITY

Tras el "tren de la bruja" del gran *Outlast* y el DLC *Whisteblower*, *Outlast II* nos "mató" a base de tensión y un guión sobrecogedor.



ALIEN ISOLATION

¿Recordáis la "carne de gallina" que daba la película *Alien*? Este shooter traslada a PS4 la misma sensación, con un xenomorfo invencible.



UNTIL DAWN

Inspirándose en el cine de terror adolescente, *Until Dawn* es una aventura en la que cada decisión altera el desarrollo del juego.



THE AMNESIA COL.

Recopilatorio con *Amnesia* (2010), *Justine* (2011) y *A Machine for Pigs* (2013). Tensión constante e historias que dejan huella.



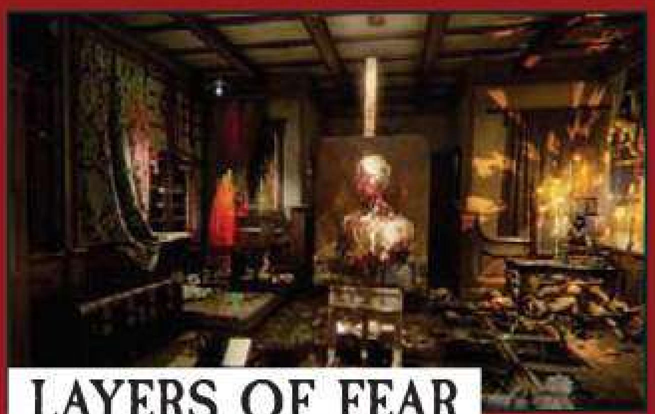
SOMA

Frictional, creadores de *Amnesia*, trasladaron el terror a unas instalaciones submarinas del futuro, en una genial experiencia narrativa.



LITTLE NIGHTMARES

Las pesadillas infantiles son el escenario de este gran juego, con toques de sigilo y plataformas. Su ambientación es insuperable.



LAYERS OF FEAR

Este *walking simulator* nos pone en la piel de un pintor, obsesionado con la búsqueda de la perfección y los colores del miedo.



P.T.

Konami eliminó de PSN la demo de lo que iba a ser *Silent Hills*. Aun así *P.T.* marcó a miles de jugadores y a desarrolladores de todo el mundo.

MIEDO EN PRIMERA PERSONA

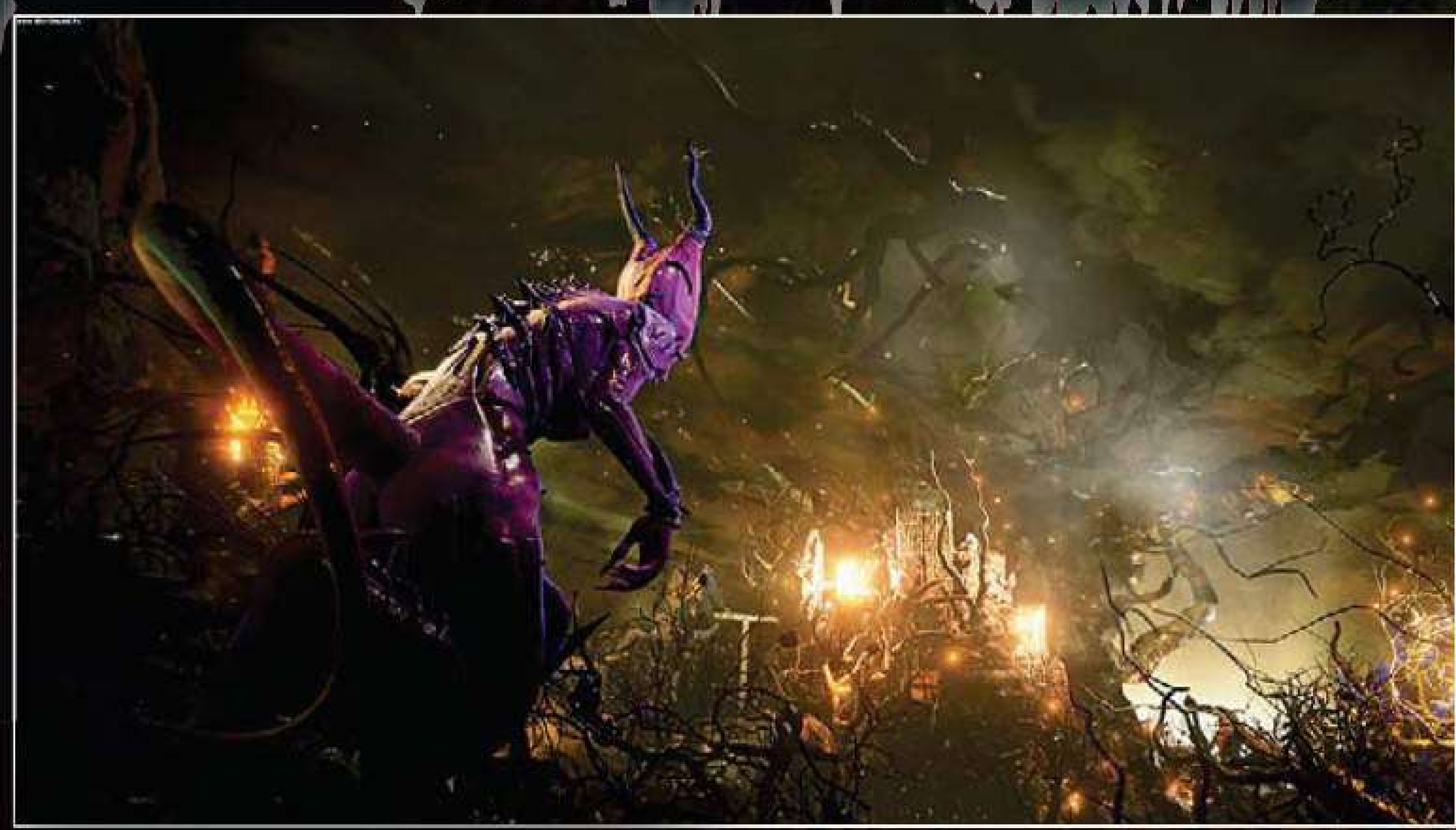
El terror más puro se vive en primera persona. Prepárate para viajar al Infierno, dar caza a monstruos en Luisiana, sobrevivir en un bosque y, cómo no, enfrentarte a legiones de "caminantes".



HUNT: SHOWDOWN

PS4 | CRYTEK | POR DETERMINAR

¿Os imagináis un *Monster Hunter* con multijugador y en primera persona? Esta podría ser la definición de *Hunt: Showdown*, un shooter cooperativo en el que debemos competir con otros cazadores por "limpiar" de monstruos los pantanos de Luisiana.







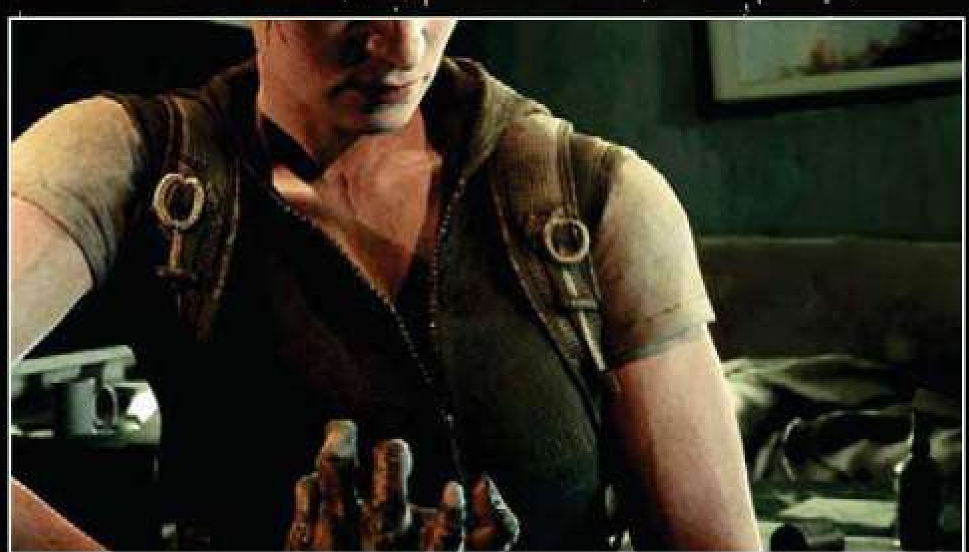
AGONY

PS4 | MADMIND STUDIO | 30 DE MARZO

Los chicos de Madmind Studio quieren mandarnos al infierno a todos los jugadores. ¡Literalmente! *Agony* nos pone, en primera persona, en el lugar de un mártir, atrapado en los abismos infernales. Para salir de allí y recuperar nuestros recuerdos, debemos abrirnos paso entre situaciones dantescas y seres de pesadilla. El sigilo será fundamental, pudiendo avanzar en cuclillas o contener la respiración para no ser descubiertos. Pero además tendremos la habilidad de poseer a otros mártires e incluso a demonios. De ese modo tendremos acceso a nuevas habilidades, fundamentales para sobrevivir en este viaje. Si lo hacemos bien, poco a poco seremos más poderosos, preparándonos para el encuentro con la responsable de nuestro tormento: la Diosa Roja. El apartado visual del juego nos ha dejado boquiabiertos, casi tanto como su ambientación. Si sois fans de la saga *Silent Hill* o las películas de *Hellraiser*, *Agony* está hecho a vuestra medida.







OVERKILL'S THE WALKING DEAD

PS4 | STARBREEZE | POR DETERMINAR

La célebre serie de cómics y televisión vuelve a PS4, esta vez con un shooter subjetivo centrado en el juego cooperativo. Tendrá elementos de acción y sigilo, así como varios personajes dotados de habilidades específicas.



THE FOREST

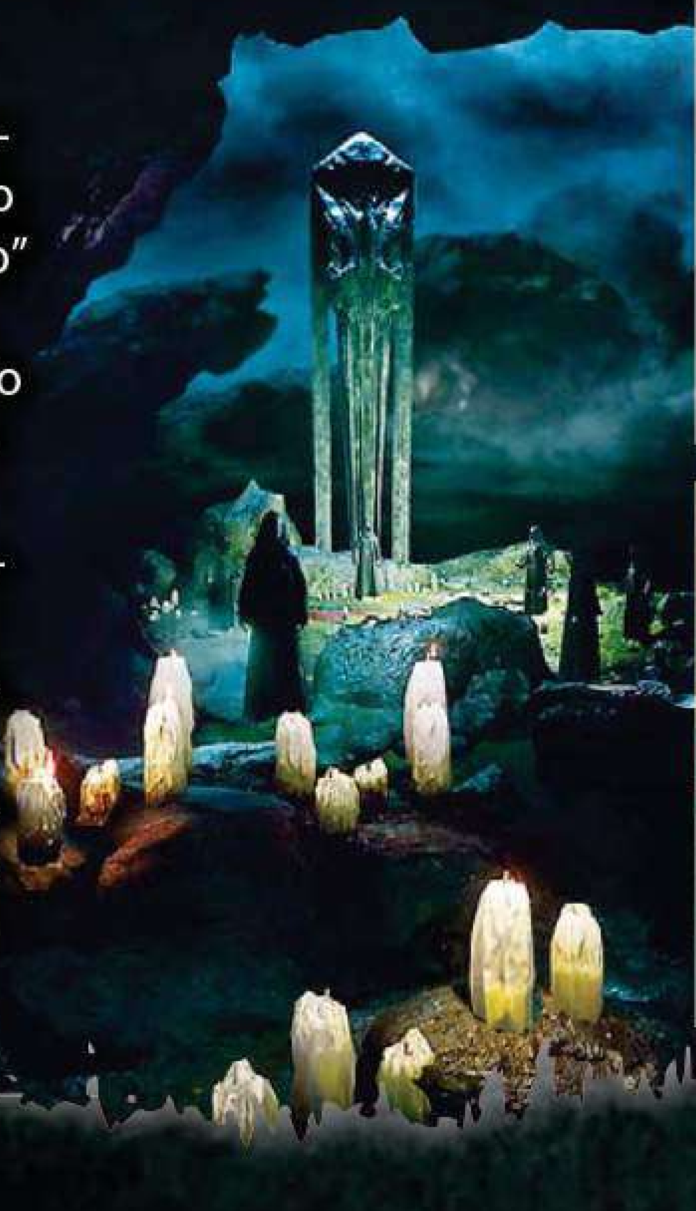
PS4 | ENDNIGHT GAMES | POR DETERMINAR

Sobrevivir en un bosque es la peliaguda tarea que nos planteará *The Forest*, un prometedor juego de terror y "crafteo". Construir una base y buscar suministros será todo un reto, pero además tendremos que combatir a los peligrosos habitantes de la zona.

CALL OF CTHULHU

PS4 | CYANIDE | 2018

La obra de Lovecraft es perfecta para los juegos de terror, pero pocos estudios se han "animado" a adaptarla. En Cyanide se han propuesto hacer justicia al genio de Providence, con una aventura subjetiva ambientada en la década de 1920. Nuestro personaje es un investigador con un pasado oscuro, que ha de resolver un asesinato en una isla. La locura, clave en los libros de Lovecraft, estará presente a medida que avancemos por el mundo semi-abierto del juego.







AVENTURAS DE TERROR

Para acabar con el miedo hay que plantarle cara, ya sea de forma activa o recurriendo al sigilo y la investigación. Pero cuidado: puede que al hacerlo nos convirtamos en algo tan terrorífico como un vampiro.





VAMPYR

PS4 | DONTNOD ENT. | 5 DE JUNIO

Los vampiros clásicos se definen por estar siempre en guerra consigo mismos: sucumbir a su sed de sangre o resistirla para no dañar a nadie. Una lucha que conoce bien Jonathan Reid, el protagonista de este juego de acción y rol en tercera persona. Reid es un vampiro, pero también un doctor. Tratando de sobrevivir en medio de la gripe española de 1920, Jonathan recorrerá Londres eligiendo entre matar para alimentarse o salvar vidas. Podremos disfrutar de hasta cuatro finales distintos sin quitar una sola vida. Pero eso sí: si queremos combatir contra otros no-muertos o cazadores de vampiros, será necesario obtener nuevas habilidades, para lo cual será inevitable matar a otras personas. *Vampyr* nos permitirá combatir usando varios poderes y tipos de armas, además de desarrollar habilidades de sigilo y comunicación, esenciales para progresar. Uno de los títulos más prometedores del año, obra de los creadores de esa joya que es *Remember Me*.





WHITE DAY 2

PS4 | SONNORI CORP. | POR DETERMINAR

El terror coreano y sus escuelas encantadas dan forma a *White Day 2*. En esta secuela volvemos al Instituto Yeoundu, para investigar el misterio de una melodía que, al escucharla, provoca suicidios. Miedo en primera persona, que además será compatible con PS VR.



PATHOLOGIC 2

PS4 | ICE-PICK LODGE | POR DETERMINAR

No es una secuela, sino un "remake" del juego de 2005. *Pathologic 2* combinará terror, acción y supervivencia en un mundo abierto. Tendremos que ayudar a los habitantes del pueblo, gestionar recursos y tomar decisiones de vida o muerte, influyendo en el desenlace.

WE HAPPY FEW

PS4 | COMPULSION GAMES | OTOÑO

Inspirándose en obras como *V de Vendetta, 1984* o en juegos como *BioShock*, *We Happy Few* nos lleva a un pueblo de Inglaterra en los años 60. En esta distopía en primera persona, la población consume una droga para evadirse de la realidad, volviéndose dócil. Cada uno de los tres protagonistas tendrá el mismo objetivo: escapar de Wellington Wells. Para ello realizaremos objetivos que incluyen exploración, supervivencia y combate; todo sin llamar la atención de nuestros "felices" vecinos.







THE HUM: ABDUCTIONS

PS4 | THOTWISE GAMES | POR DETERMINAR

Las abducciones y sus connotaciones terroríficas son el eje de este juego, que aspira a dar pie a una saga. Una aventura en primera persona en la que, en el papel de una madre y su hijo, debemos descubrir la verdad detrás de los alienígenas que pretenden raptarnos.

CASAS MALDITAS

Dicen que "no hay nada como el hogar", pero el refrán cobra otro sentido con estos juegos. Mansiones encantadas, crímenes truculentos y cultos religiosos protagonizarán tus pesadillas.



ALLISON ROAD

PS4 | LILITH LTD | POR DETERMINAR

Tras varias cancelaciones *Allison Road* parece salir por fin adelante. Un juego claramente inspirado por la demo *P.T.*, y que nos traslada a una casa británica donde ha ocurrido un crimen terrible. Para conocer la verdad tendremos que explorar cada habitación y sobrevivir a la terrorífica entidad que nos acecha.







REMOTHERED: TORMENTED FATHERS

PS4 | STORMIND GAMES | 2018



Este es el primer juego de una trilogía de survival horror, que apuesta por un estilo realista y una dirección artística muy cuidada. *Tormented Fathers* sorprende por motivos como su protagonista: en lugar del típico "pibón" encontramos a Rosemary Reed, una mujer madura y fascinante. Su objetivo es descubrir qué oculta el siniestro doctor Felton. Junto a Reed debemos recorrer la mansión e investigar la red de mentiras de Felton, su cuidadora Gloria y la propia Rosemary. Un guión repleto de sorpresas y revelaciones, en el que debemos usar el ingenio para sobrevivir. Por ejemplo, si nos topamos con un enemigo, podremos atacarle; pero también escondernos, huir de él o engañarle para dejarle encerrado. Muchas de las claves del juego serán visuales y sonoras. Así, la forma de moverse y el aspecto de Rosemary nos indicarán si ha sufrido daños; mientras que la banda sonora (con sonido 3D) nos dará pistas auditivas, además de avisarnos del peligro.



MINDTAKER

PS4 | RELEVO VIDEOGAMES | 2018

Terror con acento nacional de la mano del estudio bilbaíno Relevo Videogames. En *Mindtaker* nos pondremos el uniforme de policía para investigar un crimen en una mansión. Nuestro mejor aliado será un gato, inmune a las amenazas sobrenaturales que abundan en este juego, compatible con PS VR.



SONG OF HORROR

PS4 | PROTOCOL GAMES | POR DETERMINAR

Los madrileños Protocol Games quieren homenajear a los clásicos del survival horror con este juego. En él habrá que desentrañar el misterio de una mansión maldita. Estaremos rodeados de peligros, y si nos matan será permanente, teniendo que continuar con otro de los 16 personajes disponibles.

VISAGE

PS4 | SADSQUARE STUDIO | POR DETERMINAR







Otro de los sucesores espirituales de *P.T.* va a ser *Visage*, que coge inspiración también de la saga *Silent Hill*. Ambientado en los años 80, el juego transcurre en una mansión, habitada por varias familias a lo largo de los siglos. Si queremos averiguar por qué esta vivienda está maldita, debemos investigar cada una de sus estancias. En la mansión tuvieron lugar crímenes atroces, los cuáles tendremos que revivir para conseguir más información. *Visage* tendrá múltiples finales, y una banda sonora dinámica que nos avisará de pistas y peligros.

HORROR ESPACIAL

Viajar al espacio conlleva riesgos, y tanto en la Luna como en otros mundos hay que afrontar peligros. Pero en la Tierra tampoco estamos a salvo: los alienígenas no vienen en son de paz.







THE PETERSON CASE

PS4 | QUARTER CIRCLE GAMES | POR DETERMINAR

En 1947 un OVNI se estrelló en Roswell, Nuevo México. Este suceso "real" es el marco elegido para *The Peterson Case*, un juego en primera persona que va a mezclar terror y ciencia-ficción. El protagonista será Franklin Reinhardt , un detective que debe encontrar la clave de la misteriosa desaparición de una familia, justo después del presunto accidente OVNI. La parte más claramente terrorífica de este titulo tendrá lugar en el hogar de la familia desaparecida. La casa ha sido tomada por una presencia de otro mundo, por lo que seremos testigos de fenómenos que nos pondrán los pelos "como escarpias". *The Peterson Case* combinará estos momentos de miedo con otros de tensión, por ejemplo a la hora de infiltrarnos en las instalaciones militares de Roswell. Añadimos tiroteos y puzles al "cóctel" y el resultado es de lo más prometedor. Un juego que, según sus desarrolladores (los británicos Quarter Circle Games), mantendrá un perfecto equilibrio entre acción, investigación y walking simulator, poniendo el foco en una potente narrativa.



THE PERSISTENCE

PS4 | FIRESPRITE | 24 DE JULIO

PlayStation VR recibirá en verano uno de sus títulos más espectaculares. En *The Persistence* debemos salir con vida de una estación espacial, enfrentándonos a los mutantes que la habitan. El juego tendrá escenarios procedurales, combates, sigilo, y una app para que hasta cuatro amigos nos ayuden vía móvil.



ROUTINE

PS4 | LUNAR SOFTWARE | POR DETERMINAR

Algo terrible ha ocurrido en una base lunar, y adivinad a quién le toca investigar lo sucedido. Con una ambientación retro y múltiples finales, *Routine* nos propone sobrevivir sin pistas ni indicadores, con la única ayuda de nuestra herramienta espacial. Y cuidado con los errores: la muerte será permanente.

SYSTEM SHOCK

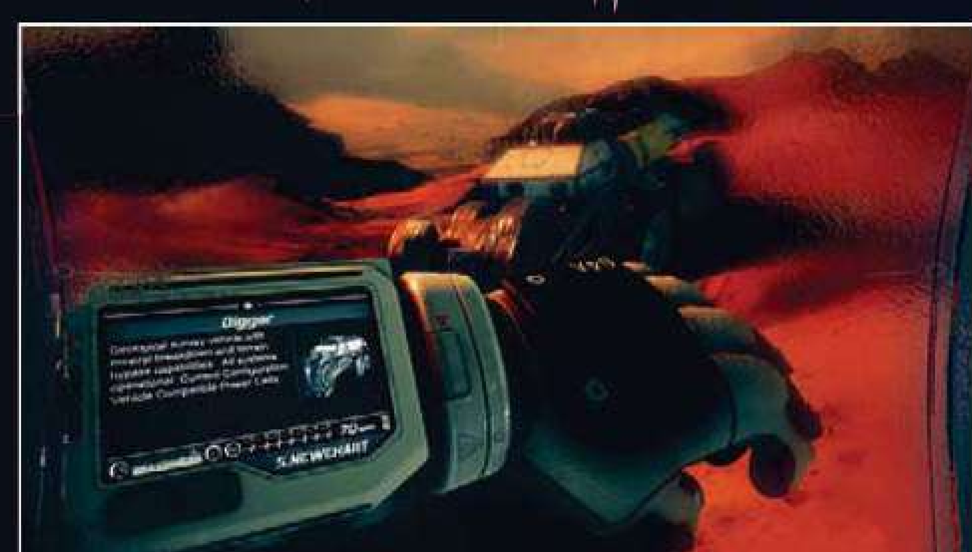
PS4 | NIGHT DIVE STUDIOS | POR DETERMINAR







En 1994 se puso a la venta *System Shock*, un shooter subjetivo que sería fundamental para sagas como *BioShock*. Dos décadas después el juego regresará con una nueva versión, que nos permitirá jugar como un hacker. Atrapados en una estación espacial, nuestro cometido será detener a SHODAN, una inteligencia artificial malvada, que trata de eliminarnos con hordas de robots, mutantes y cíborgs.



MOONS OF MADNESS

PS4 | ROCK POCKET GAMES | 2ª MITAD DE 2018

El sueño de viajar a Marte se convierte en pesadilla en *Moons of Madness*. Junto al astronauta Shane Newehart recorremos Trailblazer Alpha, la primera base humana en el Planeta Rojo. Allí nos enfrentamos a amenazas sobrenaturales, pero también a los demonios internos del protagonista.

JUEGO Play RECOMENDADO



16

Género:
ROL
Desarrollador:
LEVEL-5
Editor:
BANDAI NAMCO
Lanzamiento:
23 DE MARZO
Precio:
64,95 €
Precio King's Edition:
154,95 €

JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **NO** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS/JAP.** · BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

https://en.bandainamcoent.eu/ni-no-kuni



Ni no Kuni II: El Renacer de un Reino nos ofrece una aventura variada y de lo más completa.

MI **REINO** POR UN BUEN **JRPG** DE LA VIEJA ESCUELA

Ni no Kuni II: El Renacer de un Reino

Si os decimos que *Ni no Kuni II* es un JRPG real no es sólo porque el héroe sea un rey. Es que no hay otro juego de PS4 que merezca más este apelativo.



Pocas veces en la ya más que digna historia de PS4 nos hemos enfrentado a un juego de rol japonés que haga tanto honor al género. Sí, hemos visto otros JRPG, y algunos muy buenos, como *Final Fantasy XV* o *Persona 5*, por poner algunos ejemplos. Sin embargo, ninguno es tan JRPG de la vieja escuela como este *Ni no Kuni II*. Sí, eso significa que tiene todos los clichés del género nipón, pero también que cuenta con todas las virtudes del mismo y es, a la postre, una aventura sobresaliente que encandilará a los fans del rol.

El argumento no es lo más llamativo, con un tono que, tal y como le pasaba a la primera entrega, tiene más de cuento que de grandilocuente trama. Nosotros nos ponemos en la piel del joven Evan, un niño que acaba de ser despojado del trono de Cascabel tras la misteriosa muerte de su padre. Exiliado, tiene la suerte de topar con Roland, un habitante de algo muy similar a nuestro mundo que, casualmente, tiene experiencia en labores similares puesto que es algo así como el presidente de los EE.UU. La conexión entre nuestro mundo y el mágico universo de Evan es uno de los grandes misterios de la aventura, que está dividida en 9 capítulos y que, lógicamente, no os queremos destripar. Baste con decir que nuestro cometido principal es visitar distintos países para convencer a sus regentes de que se unan a Estivania, el reino que creamos a las pocas horas de juego. Siguiendo la tradición más ancestral de las grandes obras del rol japonés, *Ni no Kuni II* tarda en arrancar más de lo que los jugadores más impacientes estarán

ÉRASE UNA VEZ UN **CUENTO JUGABLE** AL ESTILO GHIBLI



① **EL ORIGEN.** Roland es el presidente de algo similar a los EE.UU. en nuestro mundo, pero un incidente le transporta hasta Cascabel.



② **UN MUNDO MÁGICO.** Allí conoce a Evan y juntos emprenden un viaje en el que conocerán a nuevos amigos y forjarán un nuevo reino.



③ **UNIDAD.** Canghái es uno de los reinos que nuestros héroes trataran de unir con el que acaban de crear. El objetivo: la paz entre todos ellos.



■ La exploración se divide entre el clásico mapamundi, aquí de estilo "chibi", y el aspecto gráfico normal para mazmorras y ciudades.



■ Las batallas contra jefes finales, en especial al pelear con las deidades de cada reino, nos exigen utilizar a los fofis con acierto.



■ Los combates, en tiempo real, mezclan combos, esquives, bloqueos y el uso de magias a través de los fofis.





» DESDE QUE TENGO **FOFIS** LA VIDA ES FÁCIL



BÚSQUEDA. Lo primero es encontrar a estos seres realizando ofrendas en sus esculturas. También podemos crearlos.



LUCHA. Durante los combates nos asisten con hechizos elementales e incluso lanzan ataques únicos contra los jefes finales.



EXPLORACIÓN. Algunos de los hechizos nos sirven para crear escaleras, saltadores,... y llegar a zonas inaccesibles de otro modo.



dispuestos a aguantar. Las 20 primeras horas, no exageramos, son un constante aprendizaje de las múltiples opciones jugables que nos ofrece esta aventura. A partir de ahí, ya tendremos todas las herramientas necesarias para deambular por sus mecánicas a nuestro antojo.

Los combates, la exploración, la gestión del reino y las batallas entre ejércitos forman los grandes pilares jugables de esta nueva entrega. Todos, además, están interconectados de una forma que resulta completamente adictiva. Los combates, que ahora son en tiempo real, se centran en la alternancia entre nuestros ataques o esquives y el uso de hechizos. La magia corre a cargo de los fofis, unos seres espirituales que actúan por su cuenta durante las peleas sanándonos y atacando a nuestros rivales. Además, cada cierto tiempo se activan sus habilidades especiales, que debemos ejecutar nosotros mismos pasando por un círculo que los fofis dibujan en el suelo y pulsando un botón. Además, nuestros héroes también cuentan con habilidades especiales además de los combos que podemos realizar con ataques sencillos y fuertes. Estas habilidades, eso sí, consumen ciertas unidades de nuestro medidor de magia, por lo que hay que administrarlas con acierto. El sistema resulta de lo más interesante, aunque sólo alcanza sus verdaderas posibilidades en los combates más difíciles y largos, algo que desgraciadamente escasea. La dificultad es, por tanto, demasiado baja y no nos cabe en la cabeza que no hayan incluido otros modos de dificultad o la clásica partida+ que supongan mayores retos. El modo Ejército consiste en distintas refriegas en las que debemos controlar a 4 escuadrones de soldados para enfrentarnos a las huestes enemigas. Es como una especie de juego de estrategia simplificado, que resulta la mar »



■ El ciberlibro es una especie de red social en la que la gente cuelga sus fotos y nos da pistas sobre tareas secundarias.



■ Escapar de los combates es una opción válida si conseguimos acercarnos al límite de la arena de lucha durante un tiempo.



■ Las ciudades cuentan con tiendas y restaurantes en los que catar la gastronomía local o comprar nuevo equipamiento.



Los fofis, nuestros colegas de batallas, se transforman en cañones que disparan magia elemental sobre los enemigos.



Podemos pausar la acción durante los combates para recuperar energía usando algunos consumibles.



Las batallas entre ejércitos se resuelven con una especie de minijuego de estrategia muy adictivo.



Cada personaje de nuestro grupo utiliza una combinación de armas a distancia y cuerpo a cuerpo.



En este minijuego hay que resolver un inspirado puzle que, inexplicablemente, no se repite en más ocasiones.



Esta segunda entrega sigue el estilo visual y jugable del original, pero apuesta por los combates en tiempo real y por una variedad de mecánicas bestial.

de entretenido y un desahogo jugable para cambiar de tercio si nos hemos cansado de las otras facetas jugables. La exploración es la típica mezcla de linealidad absoluta y libertad de los JRPG "old school". Así, podemos explorar libremente las zonas que hemos desbloqueado, pero hasta que no nos hagamos con el barco y después con un dirigible (dos clichés como dos castillos), no tendremos verdadera libertad. Y hablando de castillos, la gestión de nuestro reino es uno de los grandes aciertos del juego. Se trata de una especie de simulador a lo *Tropico* o *Stardew Valley*, en el que debemos construir todo tipo de edificios, mejorarlos y asignar habitantes a cada uno para poder investigar nuevas habilidades para la exploración, los combates, las batallas de ejércitos y hasta para el propio modo Reino. Así, todas las facetas del juego están conectadas y los súbditos que reclutamos en las misiones secundarias desbloquean la creación de nuevas armas en la fragua, el aprendizaje de nuevos hechizos, etc...

El sistema de progresión utiliza el clásico sistema de niveles. Con cada subida mejoramos nuestra vitalidad, fuerza... y hasta aprendemos algunas nuevas habilidades. Pero la mayoría de las mejoras las realizamos en el modo Reino, investigando

SI ANDAS BUSCANDO PELEA, AQUÍ ESTÁ MI **EJÉRCITO**



① **PREPARATIVOS.** Antes de que comience la batalla podemos potenciar a nuestras tropas si vemos que el ejército rival puede superarnos.



② **REFRIEGA.** Además de contra los soldados enemigos, también hay que enfrentarse a edificaciones que luego conquistamos y hacemos nuestras.



③ **IMPREVISTOS.** En mitad de las batallas pueden aparecer criaturas y otros elementos que pueden dar al traste con nuestra planificación previa.



■ Algunos secundarios tienen un diseño tan absolutamente genial que nos recuerdan a las mejores películas de animación niponas.



■ Los escenarios gozan de ambientaciones tan diferentes como desiertos, bosques, montañas nevadas, praderas, ciudades,....



■ la dirección artística de todos y cada uno de los elementos visuales es sencillamente soberbio gracias a la mano de miembros del Studio Ghibli.





nuevas magias, creando fofis que nos ayuden en las batallas, tuneando nuestro equipo, etc... El fallo que le vemos a todo esto es que la progresión en sí es muy lineal y está completamente cerrada, de modo que no podemos modificar a nuestro gusto el estilo de juego de cada uno de los seis personajes controlables de nuestro grupo ni definir nada que no esté previamente fijado. Así, Evan luchará siempre con espadas, será bueno con la magia y no hay nada que podamos hacer para cambiarlo.

A nivel artístico no hay palabras que puedan definir como se merecen las facetas gráficas y de sonido. Los escenarios, los modelos de los personajes y todo lo demás en el plano visual está diseñado por miembros del mítico Studio Ghibli, que consiguen hacernos creer que estamos viviendo una película de dibujos animados de la más alta calidad. La banda sonora, creada por el genial compositor Joe Hisaishi, es tan increíblemente buena que la queremos en CD, en vinilo, en descarga digital, en cassette y en cualquier otro formato que a la humanidad le dé por inventar. Así, nos encontramos con una aventura realmente completa, que ofrece una variedad bastante imponente en lo jugable, que goza de un apartado artístico brutal y que consigue engancharnos de principio a fin como hacía mucho que ningún otro JRPG de corte clásico lograba atarnos. Su baja dificultad, una trama principal algo descafeinada y la linealidad de muchos de sus elementos (especialmente los relativos a la progresión del jugador) son los únicos defectos que hemos podido encontrarle y que, por desgracia, lo alejan de ser una obra maestra incontestable. Si te gusta el rol japonés y los juegos bonitos ya estás tardando en disfrutarlo. ○



■ Hay tesoros desperdigados por todos lados, pero los mejores están en los espejismos, unas mazmorras creadas aleatoriamente.



■ Los monstruos emanantes son unas versiones más potentes de las criaturas que pululan normalmente por el mapeado.

» Y DECÍAN QUE **SER REY** ESTABA CHUPADO

Decían que lo de ser rey consistía sólo en ser hijo de tu padre, vivir en un castillo a cuerpo de ídem, salir de cacería de vez en cuando y cobrar impuestos a tus súbditos. Sin embargo, en *Ni no Kuni II* hemos comprobado que puede ser un trabajo muy duro o, como poco, un verdadero trabajo.



GESTIÓN. Construir nuevos edificios, mejorarlos y ampliar nuestras arcas es clave para que nuestro reino sea el mejor.



INVESTIGACIONES. Con ellas descubrimos nuevas habilidades y, en el fondo, es como mejoramos a nuestro equipo de héroes.



EDIFICIOS ÚTILES. Además de investigar, hay construcciones que visitamos para comprar objetos, retirar maldiciones,....

VALORACIÓN

» LO MEJOR

La variedad jugable. La dirección artística. Todas las mecánicas están interconectadas.

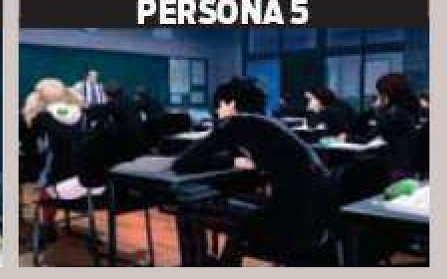
» LO PEOR

Es demasiado fácil. La trama es previsible y simple. La progresión es demasiado lineal.

Te gustará + que... **TALES OF BERSERIA**



Te gustará − que... **PERSONA 5**



Nota	Apartado
90	**» GRÁFICOS** En lo técnico no son muy allá, pero en lo artístico son totalmente sublimes.
94	**» SONIDO** La banda sonora es absolutamente inolvidable. Hay pocas voces.
91	**» DIVERSIÓN** El cóctel de mecánicas engancha, aunque resulte demasiado fácil.
90	**» DURACIÓN** Unas 40 horas para la historia y más del doble para completarlo todo.
NOTA 91	Tarda en arrancar, pero una vez que lo hace, ofrece tanta variedad y tanta calidad que os enganchará durante semanas.

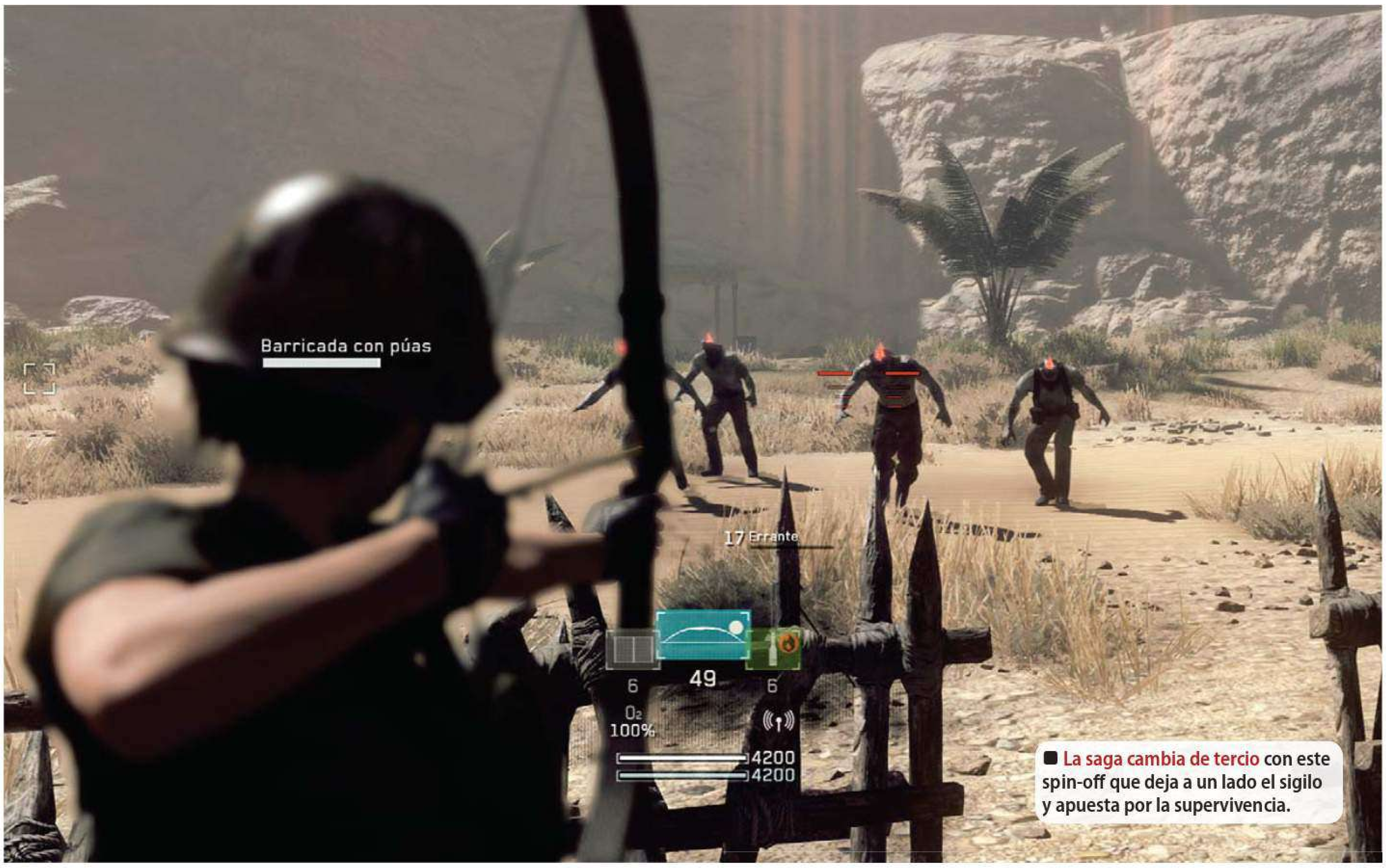


16+

Género:
SUPERVIVENCIA
Desarrollador:
KONAMI
Editor:
KONAMI
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
34,95 €

JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **2-4**
TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS**
BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

https://www.konami.com/mg/survive/gate

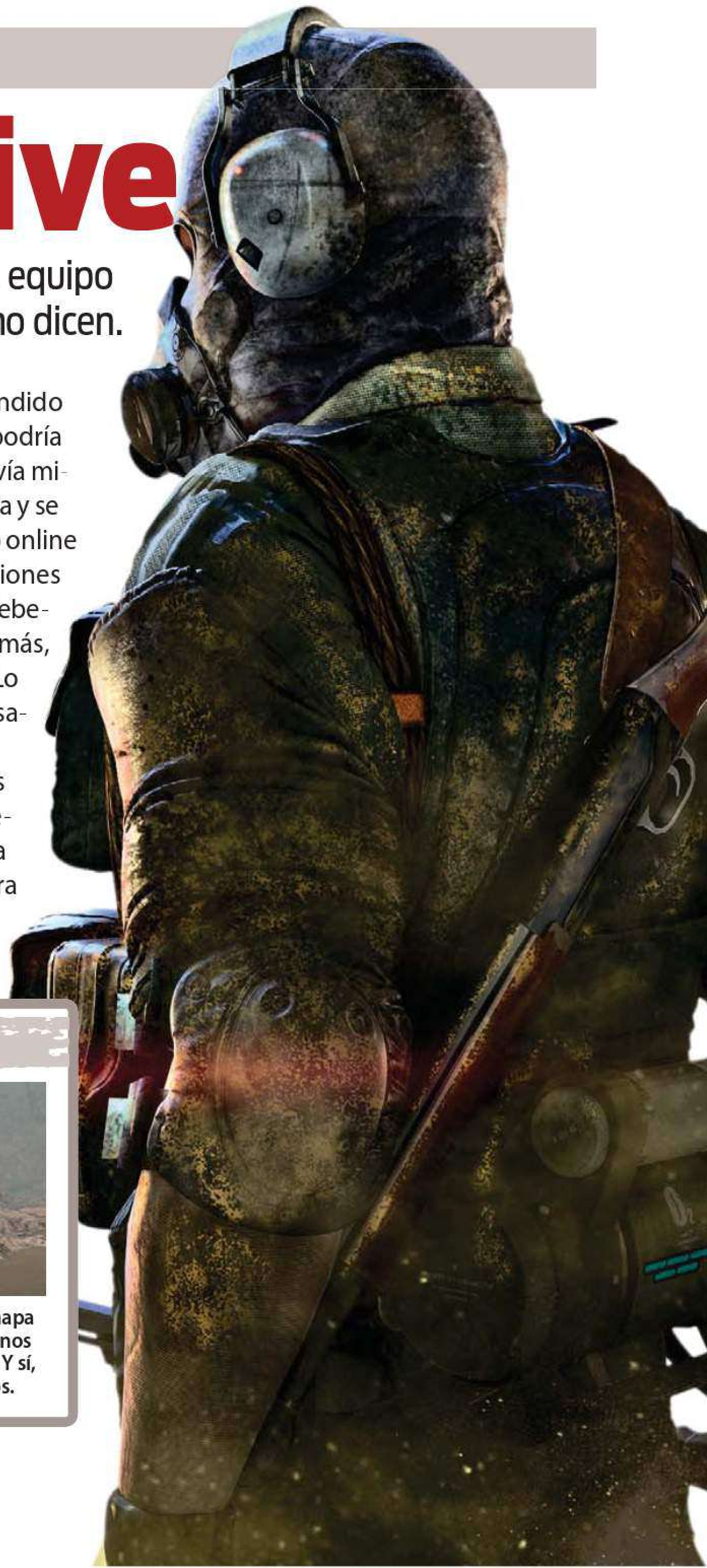


La saga cambia de tercio con este spin-off que deja a un lado el sigilo y apuesta por la supervivencia.

LA DIFÍCIL **SUPERVIVENCIA** SIN **KOJIMA** EN EL EQUIPO

Metal Gear Survive

Como un Barça sin Messi o unos Bulls sin Jordan, sobrevivir al líder de un equipo no es tarea sencilla. El resultado no es el mejor, pero no es tan malo como dicen.



Desde que se anunció, todos sabíamos que esta nueva entrega de la saga iba a ser la más polémica de su historia. Sabíamos que no estaría a la altura de los mejores capítulos creados por Kojima, que le faltaría ese "alma" que sólo Hideo sabe poner o que el cambio de estilo jugable iba a ser demasiado para los fans de la saga. Desde luego, lo que no nos esperábamos es que, como juego de supervivencia, sería tan adictivo.

La campaña de marketing de esta nueva entrega no ha sido tarea fácil, eso seguro, pero sí que ha sido bastante desastrosa. El principal atractivo del juego siempre ha parecido ser el modo Online cooperativo y, sin embargo, una vez que lo hemos exprimido, está muy claro que lo que de verdad merece la pena, y mucho, es el modo Historia. Lo que da la sensación es que Konami ha pretendido poner el foco en el online sabedora de que podría convertirse en la mayor fuente de ingresos, vía micropagos, si por algún casual sonaba la flauta y se convertía en un éxito. Sin embargo, el modo online es, hoy por hoy, un verdadero fiasco. Las misiones disponibles son simples hordas en las que debemos acabar con oleadas de enemigos y, además, el desarrollo es tremendamente repetitivo. Lo peor, aún así, es que este modo es el responsable de la conexión online permanente que nos impide jugar sin Internet o de uno de los micropagos más extraños y abusivos que hemos visto en mucho tiempo, que nos invita a gastar 10 euros para comprar un espacio para crear un nuevo personaje. Así pues, en realidad la estrella es el modo Historia. Vale, el

LO DE **"SURVIVE"** NO ES UNA MERA COLETILLA



① **AGUA Y COMIDA.** Lo primero es encontrar recursos que echarse a la boca. Nuestros medidores de hambre y sed van bajando hasta matarnos.



② **HERIDAS Y ENFERMEDADES.** Podemos sufrir todo tipo de heridas y contraer afecciones de lo más variadas, que curamos con algunas medicinas.



③ **POLVO.** Algunas zonas del mapa están formadas por un polvo que nos obliga a usar tanques de oxígeno. Y sí, si se agotan, también pereceremos.



■ Las unidades de defensa, como estas vallas metálicas, son la clave para acabar con las hordas enemigas sin diñarla en el intento.



■ Los contenedores son difíciles de abrir, pero esconden los planos para poder crear nuevo equipamiento y armas, así que ¡a por ellos!



■ Los enemigos son poco variados en las primeras horas, pero más adelante nos encontramos con más clases y hasta con jefes finales.







Si consiguiéramos separar este juego de su saga, comprenderíamos que es una aventura muy interesante.

argumento no es muy allá, pero el bucle de obtención de recursos para luego crear nuevo equipo es sencillamente una droga dura. El gran acierto es que, además, la curva de aprendizaje es constante y aún cuando llevamos 20 horas o más de juego aparecen nuevos enemigos, nuevas estrategias y nuevos tipos de arma.

El sigilo desaparece del mapa por completo en pos de la supervivencia, un pecado que nadie parece perdonar cuando muchas otras entregas de la saga cambiaron de tercio de una forma igual o más radical. La supervivencia nos obliga a estar constantemente alerta. Nuestro personaje puede morir de hambre, sed, heridas o enfermedades, de una forma más rápida de la que parecería a primera vista. Adentrarnos en el polvo, zonas en las que necesitamos un tanque de oxígeno para sobrevivir pueden ponernos de los nervios ante la muerte inminente, pero la exploración resulta muy satisfactoria. La creación de distintos objetos o la gestión de nuestro campamento base añaden aún más capas jugables a una cebolla que parece no tener fin y que nos ha mantenido enganchados de principio a fin. Sí, no cuenta con un apartado gráfico boyante, cualquier parecido con la saga es pura coincidencia, el modo online es horrible, los micropagos una lacra ya insoportable y han reciclado descaradamente todo lo que vimos en *MGS V*, pero sigue siendo un "survival" muy competente.



■ En el modo online cooperativo debemos superar oleadas de enemigos durante un tiempo concreto. Muy repetitivo.



■ El Señor del Polvo es el enemigo más gigantesco del juego. Su diseño, a cargo del mismo artista de la saga *Silent Hill*, es brutal.

CONSTRUYENDO NUESTRO **REFUGIO**

Aunque la mayor parte del tiempo lo pasamos explorando los escenarios en busca de recursos y cumpliendo misiones, también tenemos que mantener nuestro campamento base, el lugar en el que se alojan todos los personajes a los que rescatamos y donde construimos nuestro equipamiento.



EDIFICACIONES. Construimos todo tipo de defensas, pequeñas granjas, purificadoras de agua, tiendas de campaña, etc...



ASIGNACIONES. Además de colocar cada edificación, también decidimos quién se encarga de la agricultura, la defensa,...



RECOLECTAR. La mayoría de instalaciones nos permiten recoger los frutos de nuestro esfuerzo, como agua, cebollas, tomates,...

VALORACIÓN

» LO MEJOR

La campaña. Los elementos de supervivencia, el "crafteo" de equipo y que resulta adictivo.

» LO PEOR

El argumento. El modo online es simple. La conexión online obligatoria y los micropagos.

Te gustará + que... **ZOMBI**



Te gustará − que... **DYING LIGHT THE FOLLOW.**



75	**» GRÁFICOS** Los escenarios son simples y no hay mucho detalle, pero va muy fluido.
80	**» SONIDO** La banda sonora cumple, como las voces. Lo mejor, los efectos.
76	**» DIVERSIÓN** La espiral de obtención de recursos y luchar engancha de lo lindo.
80	**» DURACIÓN** El modo historia supera las 30 horas y el online lo que tú quieras.
NOTA 76	Como *Metal Gear* es bastante flojo, pero como "survival" es mucho mejor de lo que nos esperábamos. Muy adictivo.

JUEGO Play RECOMENDADO



18

Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **SEGA**
Editor: **KOCH MEDIA**
Lanzamiento: **17 DE ABRIL**
Precio: **59,95 €**
After Hours Edition: **84,95 €**

JUGADORES **1**
JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **INGLÉS**
VOCES **JAPONÉS**
BLU-RAY **SÍ**
RESOLUCIÓN **1080 P**

http://yakuza.sega.com/yakuza6/



■ **Aventuras y acción** de la mejor calidad es lo que nos depara esta sensacional producción de Sega.



EL **DRAGÓN DE DOJIMA** POR FIN ESTÁ DE VUELTA

Yakuza 6

Kazuma Kiryu regresa con una nueva aventura cargada de acción, minijuegos y muchas sorpresas. Un viaje lleno de momentos increíbles.

Aunque todavía no goza del estatus que muchos pensamos que debería poseer, la saga *Yakuza* se ha convertido en un gran reclamo para todos aquellos que la han disfrutado alguna vez. Y aquí tenemos la sexta entrega numerada de la misma, que se convierte en una de las mejores hasta la fecha.

Kazuma Kiryu vuelve a convertirse en el protagonista principal de esta historia, la cual atesora un argumento excelente.Sin querer destripar nada, la trama gira en torno a la búsqueda desesperada por parte del protagonista de su "ahijada", Haruka, un viaje que le llevará de nuevo a meterse de lleno en un conflicto de proporciones épicas. Clanes y familias mafiosas, engaños, confabulaciones y muchas sorpresas argumentales nos aguardan. Esta absorbente narrativa ha sido nuevamente acompañada por una jugabilidad a la altura y muchas cosas para hacer. Porque es increíble la cantidad de tareas, trabajos, pasatiempos y demás elementos que se han llegado a implementar en esta excelente obra para mantenernos entretenidos durante unas 20 horas como mínimo.

Y es que hay mucho por hacer tanto en el conocido barrio de Kamurocho (renovado para la ocasión) así como en la nueva zona costera de Onomichi. Dialogar e interactuar con decenas de personajes es una de nuestras tareas principales, conversaciones que tienen lugar en japonés con, por desgracia, subtítulos únicamente en inglés. Una de las escasas pegas importantes que pueden

» LA **DURA VIDA** DE UN VETERANO YAKUZA



① **LAS PELEAS** forman parte del día a día de un mafioso. A lo largo del juego Kazuma se las tiene que ver con todo tipo de gamberros y maleantes.



② **LOS DIÁLOGOS** y la interactuación con decenas de personajes secundarios es vital. Eso sí, los textos figuran en inglés...



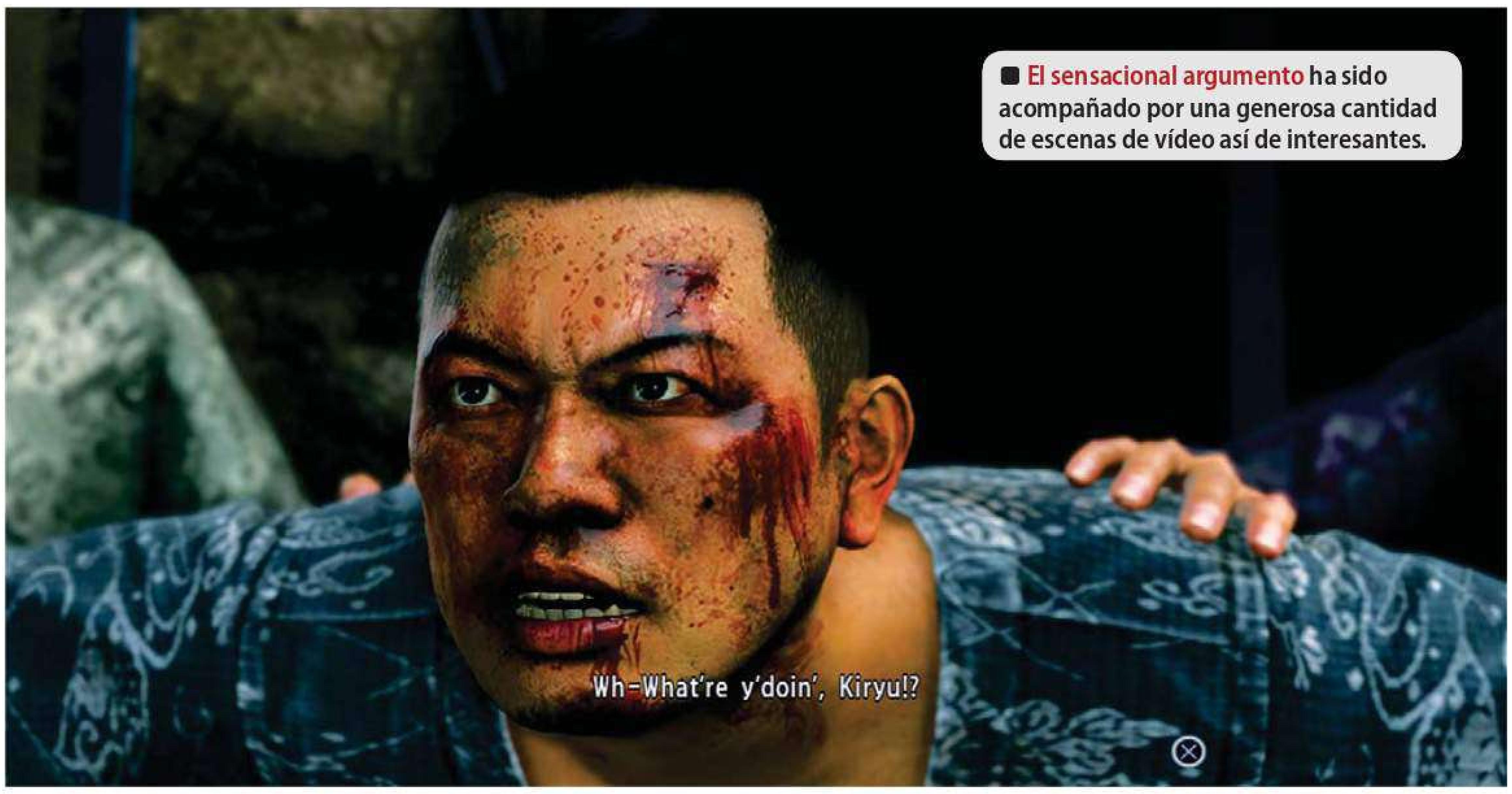
③ **EXPLORAR LOS AMPLIOS ESCENARIOS** siempre tiene su recompensa: existen numerosos secretos esperando a ser desvelados.



■ **Cuando entramos en modo Heat** durante las peleas nos convertimos en unos seres letales. ¡Que no quede nadie en pie!



■ **La ambientación** que se ha logrado plasmar a los diferentes escenarios es imponente. Fijaos qué bien luce Kamurocho.



■ **El sensacional argumento** ha sido acompañado por una generosa cantidad de escenas de vídeo así de interesantes.





Es casi imposible aburrirse con esta aventura de acción debido a la gran cantidad de situaciones que plantea.

echarse en cara al título. Las peleas también tienen mucho peso en la aventura, siendo necesario afrontar una gran cantidad de ellas, incluyendo los inevitables combates contra jefes finales. Dichas batallas están bien llevadas y resultan muy dinámicas y excitantes, aunque en este caso sólo podemos usar un estilo de lucha, algo que puede no terminar de convencer a todos los usuarios. En cambio lo que sí que satisfará, y sobradamente, a cualquier jugador de PS4 será la inmensa, desmesurada cantidad de misiones secundarias, minijuegos y entretenimientos que nos brinda la aventura. Hacer pesas, cantar en un karaoke, jugar a los dardos o visitar clubes de alterne son alguna de las alternativas. Pero lo mejor de todo son los recreativos, lugares que nos deleitan con versiones completas de juegos como *Virtua Fighter 5*, *Puyo Puyo* o *Out Run* entre otros. Y por si fuera poco, a todo esto se añaden otros factores como la posibilidad de ir mejorando las habilidades de Kiryu, explorar los escenarios en busca de varios coleccionables y secretos, contemplar excelentes escenas de vídeo, visitar y comer en restaurantes... Una jugabilidad increíblemente variada y cautivadora que, además, ha sido agraciada por un apartado técnico brillante. El nuevo motor Dragon Engine ha permitido a los desarrolladores plasmar unas escenarios de una calidad fotorrealista y personajes que parecen de carne y hueso. Un trabajo artístico bien rematado por una vertiente sonora igual de buena. *Yakuza 6* es un juego sensacional: haceos con él tanto si os gusta la saga como si no la conocéis.



■ **Al margen de los clásicos de Sega**, también es posible disfrutar de minijuegos variados como los dardos, el karaoke, pesas, etc.



■ **Pararnos a tomar fotografías** con nuestro móvil es una de las actividades más relajantes. ¡Incluso podemos hacernos selfies!

» MUCHO MÁS QUE SIMPLES **MINIJUEGOS**

De las numerosas virtudes que posee esta nueva entrega de *Yakuza*, una de las más plausibles es la que está relacionada con los clásicos de Sega que se pueden encontrar en los diferentes salones recreativos. Sólo por ellos muchos usuarios se harán con este juego, estamos convencidos.



VIRTUA FIGHTER V: FINAL SHOWDOWN es un excelente juego de lucha 3D que puede ser disfrutado incluso a dobles.



OUT RUN, para muchos uno de los mejores juegos de velocidad de la historia, nos ha hecho recordar los viejos tiempos...



PUYO PUYO es un auténtico vicio, especialmente a dobles. Al igual que en *VF5*, queda habilitado en el menú de inicio.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

La gran cantidad de contenido y horas de juego tan memorables que incluye.

» LO PEOR

Los textos están en inglés. Poder usar un solo estilo de lucha no nos convence del todo.

Te gustará + que... YAKUZA KIWAMI



Te gustará − que... THE WITCHER 3



Nota	Apartado
92	**» GRÁFICOS** El nuevo Dragon Engine demuestra su potencial por todo lo alto.
90	**» SONIDO** Excelente doblaje en japonés y no menos buena banda sonora.
91	**» DIVERSIÓN** Es casi imposible no disfrutar con todo lo que nos ofrece esta obra.
94	**» DURACIÓN** Más de 20 horas como mínimo más los juegos adicionales. ¡Tremendo!
NOTA 91	Sega vuelve a regalarnos una aventura tan completa como cuidada en todos sus aspectos. Una producción sobresaliente.



Género: **VELOCIDAD**
Desarrollador: **MILESTONE**
Editor: **BANDAI NAMCO**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69.99 €**

Jugadores: 1 | Jug. online: 2-8 | Textos: Castellano | Voces: Castellano | Blu-ray: Sí | Resolución: 1080 P

http://gravelvideogame.com/



Gravel es lo nuevo de Milestone, un muy prolífico estudio italiano experto en juegos de velocidad.

CARRERAS PARA TODOS LOS PÚBLICOS

Gravel pretende ser un juego accesible para todo tipo de pilotos, presentando opciones muy arcade (como poder "rebobinar" para corregir fallos) y también ajustes dignos de un simulador "serio".



1 OFF-ROAD MASTER. Es el show televisivo que articula el modo principal del juego. Ofrece variadas pruebas.



2 AJUSTES MECÁNICOS. Si lo deseamos, podemos realizar distintos ajustes antes de comenzar cada carrera.



3 DA ESPECTÁCULO. Desbloquea coches y "skins" con acciones arriesgadas al volante como saltos, largos derrapes...

EL **ESPECTÁCULO** DE LAS CARRERAS "OFF-ROAD"

Gravel

Milestone nos saca del asfalto para sumergirnos en carreras sobre grava, nieve y barro en las que dar espectáculo es tan importante como ganar.

El estudio italiano Milestone, especializado en juegos de velocidad, va a dar un nuevo giro de tuerca a su ya abultado catálogo de juegos en este sentido con *Gravel*. Alejado de las propuestas de simuladores como *Project CARS 2* o *Gran Turismo Sport*, *Gravel* abraza sin tapujos el espectáculo de las carreras "off-road" con un enfoque más arcade, pero sin renunciar a elementos más realistas, al gusto de cada jugador.

Con una puesta en escena en plan programa televisivo (con un comentarista en castellano que terminó resultándonos algo "brasas"), *Gravel* nos propone superar variadas pruebas a lo largo de todo el globo en localizaciones reales (desde Alaska hasta Namibia), con el objetivo de convertirnos en el mejor piloto. Tenemos carreras "normales", por "checkpoint", eliminatorias, campeonatos por puntos, retos en los que lo más importante es dar espectáculo ofreciendo una conducción arriesgada... ¡Incluso en ocasiones deberemos medirnos cara a cara contra los mejores pilotos del juego! Según nuestra posición en cada prueba, ganaremos una, dos o tres estrellas, que nos irán dando acceso a nuevas competiciones, estructuradas en capítulos. Además en cada carrera ganaremos "puntos de espectáculo" realizando por ejemplo acciones extremas como saltos, derrapes o aguantar el mayor tiempo posible a altas velocidades. Esto nos sirve para conseguir nuevos "skins" para nuestros vehículos, que también iremos desbloqueando a medida que avancemos. Todos los coches son reales, de marcas como Toyota, Porsche o Subaru, y están divididos en distintas categorías en función de la prueba que





La respuesta de los coches cambia en función del terreno (grava, nieve, tierra...) aunque su física al colisionar no nos ha convencido.



Ofrece 40 coches, todos ellos de marcas reales. como BMW. Eso sí, su modelado está lejos del que ofrecen otros juegos de velocidad.



Gráficamente es algo irregular,. Alterna escenarios sobresalientes con otros que no están a la altura.





Gravel nos permite decidir si queremos un enfoque más tirando hacia el arcade o hacia la simulación. Todo un acierto.

vayamos a realizar. El control de los coches tiende a la simulación pero con muchos toques arcade. De hecho, *Gravel* apuesta por un enfoque "abierto", que nos permite a nosotros elegir si lo queremos más simulador o si optamos por disfrutarlo desde un punto de vista más arcade. Por ejemplo, antes de cada carrera podemos hacer distintos ajustes en la suspensión trasera o delantera, en los frenos... O bien podemos "pasar" de complicarnos la vida y correr con los ajustes predeterminados, y abrazar, si así lo deseamos, las comodidades de las opciones más arcade, que van desde la típica ayuda de frenado o que sea visible la mejor trazada hasta la opción de "rebobinar" la carrera para corregir algún error o algún "piñazo" que nos demos.

Sin embargo, *Gravel* derrapa en algunos aspectos, que ensombrecen un poco sus aciertos. Para empezar, la física de los coches no responde tan bien como nos gustaría, sobre todo en las colisiones. Y los modelos de los coches son bastante "justitos", sobre todo si los comparamos con los de otros juegos de velocidad. Y los entornos, aunque son variados, técnicamente también presentan algunos problemas, como "popping" en algunos circuitos.

Carreras online para hasta 8 jugadores y eventos que cambian cada semana alargan la duración de un juego que, sin ser perfecto, cumple con la debida corrección con su cometido de divertir desde la primera carrera. Y no hay muchos juegos ahora mismo en PS4 que apuesten por un enfoque de estas características, lo que también puede hacerle un hueco en la parrilla junto a los *DIRT 4, Gran Turismo Sport, Project CARS 2...*



Gravel ofrece un total de 4 vistas interiores y dos exteriores, que podremos alternar en función de nuestros gustos.



El modo Online para 8 jugadores incluye distintas propuestas que contribuyen a alargar un poco más la duración de *Gravel*.

» EN LA VARIEDAD ESTÁ EL GUSTO

Gravel ofrece distintos tipos de pruebas: carreras normales, por checkpoints, eliminatorias, campeonatos por puntos, duelos cara a cara, retos en lo que lo importante es dar espéctáculo... ¡incluso hay pruebas muy originales como la llamada Smash Up, que nos obligará a pasar por puntos aleatorios!



"CHECKPOINTS". Crúzalos o de lo contrario serás devuelto al punto anterior, con la correspondiente penalización de tiempo.



"SMASH UP". Tienes que pasar por las flechas verdes o serás penalizado. Y las señales cambian de forma aleatoria.



ELIMINATORIAS. En este tipo de pruebas cada 30 segundos se elimina el último coche. La emoción está garantizada.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Muy divertido y accesible para todos. Ofrece pruebas variadas y un buen online.

» LO PEOR

Técnicamente es algo irregular y no es tan duradero como otros juegos de coches.

Te gustará + que... **WRC 7**



Te gustará − que... **DIRT 4**



80	**» GRÁFICOS** Alterna escenarios sobresalientes con detalles que no están a la altura.
75	**» SONIDO** Banda sonora "machacona" y poco variada con narrador en castellano.
85	**» DIVERSIÓN** Muy divertido y con opciones para adaptarse a (casi) todos los gustos.
80	**» DURACIÓN** El modo principal no dura mucho, pero el Online alarga su duración.
NOTA 80	Una propuesta "arcade" que, sin renunciar a sus toques realistas, logra divertir desde la primera carrera a pesar de sus defectos.

EXCLUSIVO PlayStation.VR



16+

Género:
ACCIÓN

Desarrollador:
SUPERMASSIVE GAMES

Editor:
SONY

Lanzamiento:
YA DISPONIBLE

Precio:
39,95 €

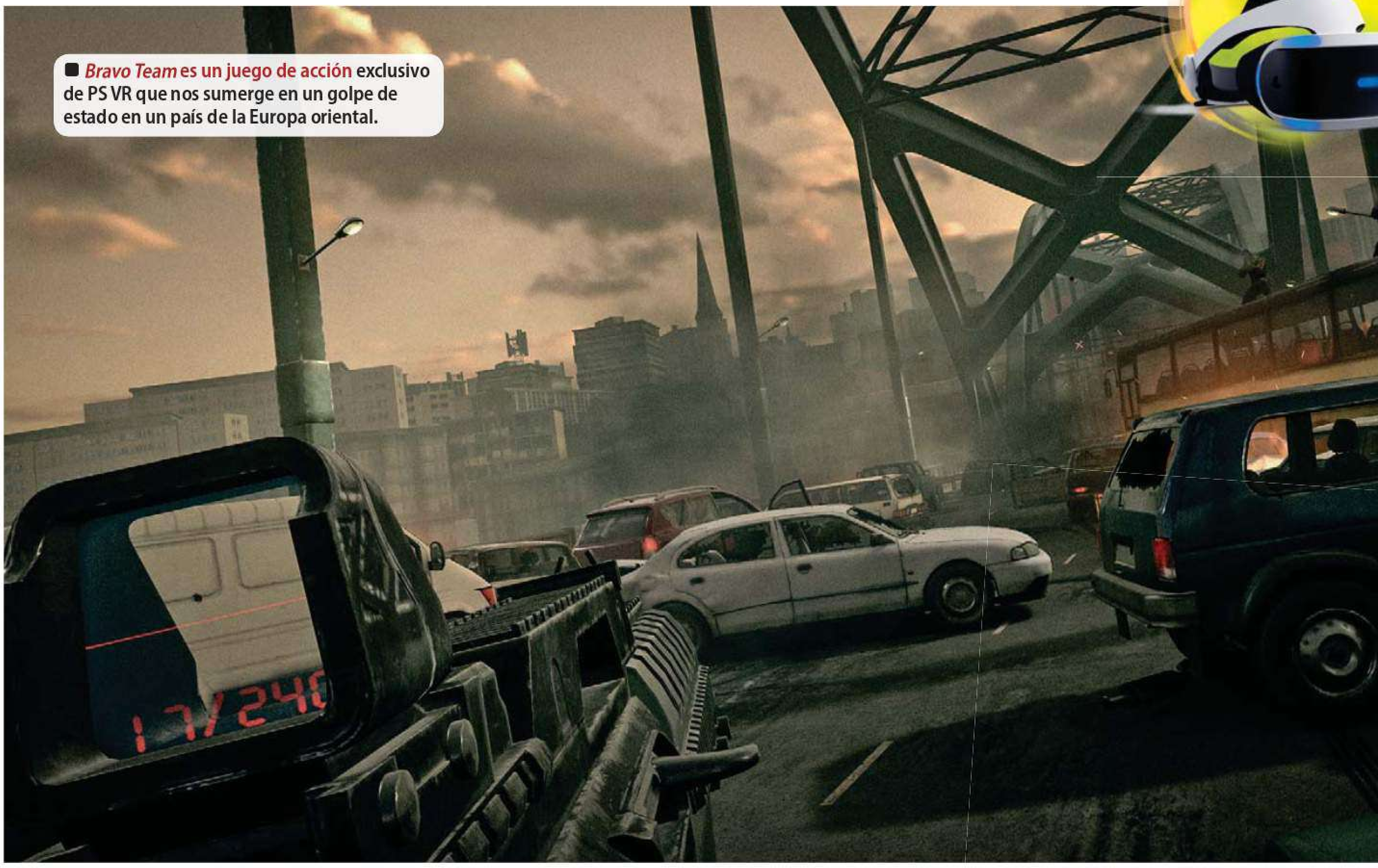
Pack Aim Controller:
79,95 €

JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **2**

TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **CASTELLANO**

BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

www.playstation.com/es-es/games/bravo-team-ps4/



Bravo Team es un juego de acción exclusivo de PS VR que nos sumerge en un golpe de estado en un país de la Europa oriental.

LA ACCIÓN **TÁCTICA** DA EL SALTO A LA REALIDAD VIRTUAL

Bravo Team

En Supermassive Games siguen "on fire" con PlayStation VR y ahora nos presentan un juego de acción táctica que saca partido al Aim Controller.



Los chicos de Supermassive Games siguen "on fire" (nunca mejor dicho) con *Bravo Team*, su tercer juego para PlayStation VR tras *Until Dawn: Rush of Blood* y *The Inpatient*. Y precisamente toda la acción que le faltaba a este último la encontraremos en este juego de acción táctica, pensado para sacar partido al periférico en forma de rifle Aim Controller (el juego se puede comprar suelto o en un pack con dicho dispositivo), aunque también se puede jugar perfectamente con un Dual Shock 4 (pero es menos inmersivo, claro).

***Bravo Team* nos coloca en pleno golpe de estado en un país** de Europa oriental. Nuestro cometido será tratar de rescatar a la presidenta Yelena Toma, enfrentándonos a las tropas del general Mustavich. Asumiremos el papel de uno de los dos soldados del equipo Bravo que están infiltrados en la zona (podremos elegir su sexo y entre tres "skins" distintos). Y a partir de ahí, nos esperan 6 urbanos escenarios (más el prologo), repletos de coberturas donde se desarrollan sin descanso los tiroteos. El "problema" del movimiento con PS VR *Bravo Team* lo soluciona de la siguiente manera: con la cabeza o con el arma "apuntamos" hacia la cobertura a la que queremos ir y nuestro soldado se dirigirá allí. Durante el desplazamiento, la cámara cambia a tercera persona y estaremos expuestos a las balas enemigas. Un sistema que "no marea", pero que no termina de convencernos, porque muchas veces nos deja "vendidos" por mucho que, pulsando el botón Círculo, nuestro

» DE **COBERTURA** A COBERTURA, Y DISPARO PORQUE ME TOCA



1 PLANIFICA. Apunta, con la cabeza o con tu arma, hacia la cobertura disponible a la que quieras ir (aparecerá marcada con un escudo).



2 AVANZA. Una vez seleccionada, tu soldado avanzará hacia ella (ojo, que estarás expuesto). Si te arrepientes, pulsando Círculo volverás a la anterior.



3 DISPARA. Desde la cobertura podrás disparar poniendote de pie con L2 o bien asomándote moviendo tu propio cuerpo gracias a PS VR.



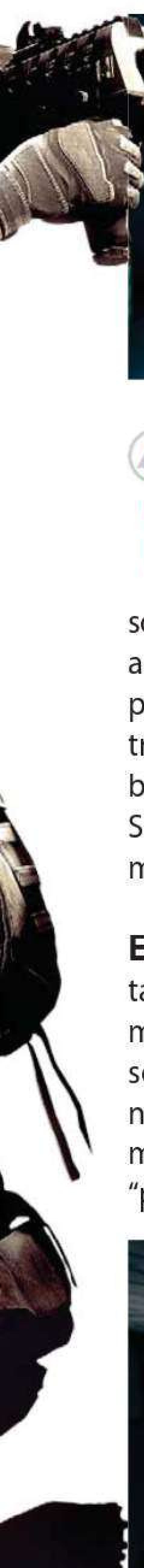
■ **Ofrece un modo extra** en que se valoran los enemigos abatidos, los tiros recibidos y el tiempo que tardamos en superar cada nivel.



■ **Iremos acompañado de otro soldado,** controlado por un amigo o por la consola (en este caso, podemos darle sencillas órdenes).



■ **Ofrece seis capítulos más el prólogo.** Todos los escenarios son urbanos: un puente colapsado, callejones, azoteas...







Cooperando con un amigo es divertido, aunque se puede terminar en pocas horas y su desarrollo es algo monótono.

soldado retorne automáticamente a la posición anterior. Una vez en la cobertura, podemos usar L2 para ponernos de pie o asomarnos usando nuestro cuerpo. Y para hacer uso de la mira telescópica, basta con acercarnos el Aim Controller o el Dual Shock a la cara y mirar por ella, tal y como lo haríamos con un arma "de verdad".

En cuanto a nuestro compañero, puede estar controlado por un amigo (sin duda, la opción más divertida) o por la consola. En este último caso, podemos darle sencillas órdenes y la IA funciona bastante bien (curándonos cuando lo necesitemos), salvo en casos puntuales como cuando nos "pisa" una cobertura. Pero el gran problema de *Bravo Team* es que su desarrollo es bastante "plano". Es cierto que hay momentos (pocos) en los que podemos acabar con los enemigos con sigilo y en los últimos niveles se agradece el rifle de francotirador, pero en general echamos en falta un arsenal más variado y momentos "emocionantes" que rompan con la monotonía de los sucesivos tiroteos. Si a ello le sumamos que en pocas horas podremos terminarlo y que tampoco es que ande "sobrado" de contenidos extra precisamente, volvemos a quedarnos con la sensación (como nos pasó con *The Inpatient*) de que *Bravo Team* podía haber dado mucho más de sí, simplemente introduciendo algunas situaciones que rompieran un poco la dinámica de los tiroteos. Al menos técnicamente no está mal, aunque tiene algunos problemillas de "clipping" y enemigos bastante clónicos. Eso sí, nos llega con voces en castellano, como es habitual en todos los juegos editados por Sony.



■ **En algunos momentos podemos sorprender** a los enemigos por la espalda y eliminarlos sigilosamente. Pero no es lo habitual.



■ **Para apuntar usando la mira,** hay que acercarnos el Aim Controller o el Dual Shock 4 al ojo, tal y como haríamos con un arma real.

» ARMAS CONTRA LOS INSURGENTES

Tal vez sea porque el golpe de estado nos ha pillado "con lo puesto", pero lo cierto es que el equipo Bravo no tiene un arsenal lo que se dice abundante. Sin embargo, a medida que avancemos sí podremos alternar distintos tipos de armas, aunque echamos en falta algo más "potente" o granadas.



PISTOLA CON SILENCIADOR. Dada la poca importancia que tiene el sigilo en el juego, es bastante inútil. Pero estar, está.



ESCOPETA. La mejor alternativa al fusil de asalto con el que empezamos la partida. Un arma ideal para las distancias cortas.



RIFLE DE FRANCOTIRADOR. El arma que más nos ha gustado. Lástima que sólo esté disponible en los últimos capítulos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Es entretenido si lo jugamos con un amigo y muy inmersivo si usamos el Aim Controller.

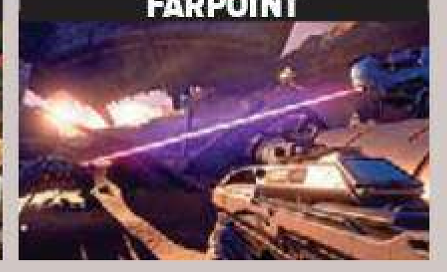
» LO PEOR

Algunas decisiones de diseño. Se acaba en pocas horas y su desarrollo es monótono.

Te gustará + que... **ARIZONA SUNSHINE**



Te gustará − que... **FARPOINT**



78	**» GRÁFICOS** Cumplen con su cometido, aunque presentan fallos como "clipping".
87	**» SONIDO** Buenos efectos y voces en castellano, Nuestro aliado se "repite" en exceso.
81	**» DIVERSIÓN** Mejor jugando con un amigo, aunque la IA suele funcionar bien.
73	**» DURACIÓN** Se puede acabar en pocas horas y sus extras son poco interesantes.
NOTA 79	Si te gusta el género y tienes el Aim Controller, es una buena compra. Pero hay propuestas mejores para PlayStation VR.



18

Género: **ROL**

Desarrollador: **WARHORSE STUDIOS**

Editor: **KOCH MEDIA**

Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**

Precio: **54,95 €**

Precio Collectors Ed: **74,95 €**

JUGADORES **1**

JUG. ONLINE **NO**

TEXTOS **CASTELLANO**

VOCES **INGLÉS**

BLU-RAY **SÍ**

RESOLUCIÓN **1080 P**

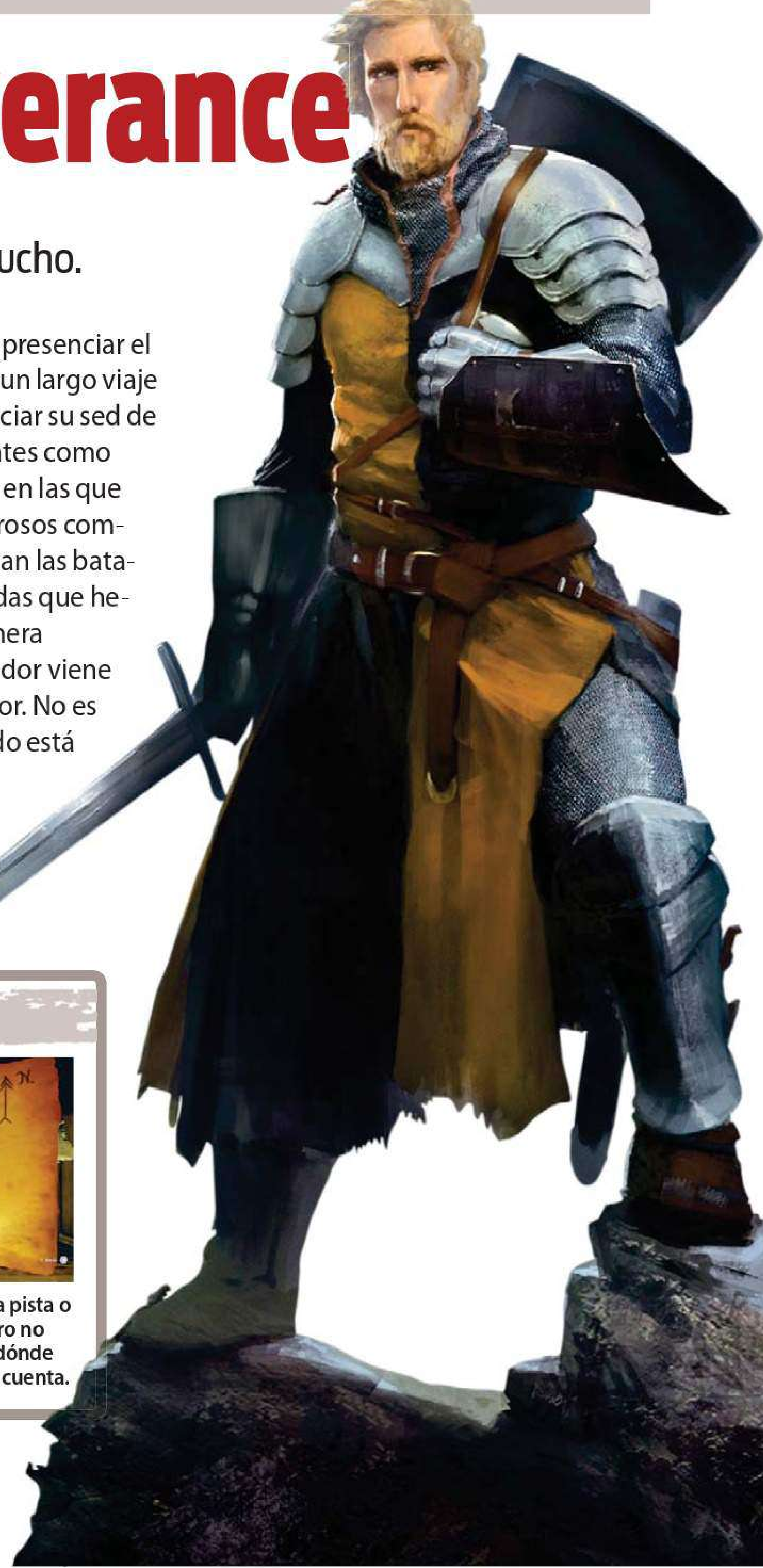
https://www.kingdomcomerpg.com/



Kingdom Come Deliverance abandona la fantasía para mostrar la Edad Media más realista.

LA **FANTASÍA** DE LOS ROLEROS HECHA **REALIDAD**

Kingdom Come: Deliverance



En la Edad Media no había dragones, orcos, elfos ni magia. ¿Muerte, enfermedades, pobreza, guerra y espadazos? De eso sí que había. Y mucho.

El debut de Warhorse Studios no es una aventura para todos los públicos. Tiene un ritmo lento, está repleta de fallos técnicos (pese a que muchos se hayan ido subsanando con las actualizaciones) y no ofrece la magnificencia épica de otros títulos. Así que si lo que te va son los juegos de rol de fantasía, las aventuras en las que no debemos calentarnos mucho la cabeza para avanzar y los acabados gráficos AAA de compañías mastodónticas, no sigas leyendo. Este juego indie es especial, original, diferente a todo y, muy probablemente, no es para ti.

Sangre, sudor y lágrimas es exactamente lo que nos espera en *Kingdom Come Deliverance*. La sangre nos llega por el lado de la historia y los combates. Así, el argumento nos sitúa en la región de Bohemia de 1403, en plena sucesión al trono y nos pone en la piel de Henry, el hijo de un herrero que, tras presenciar el asesinato de sus padres, se embarca en un largo viaje que le transformará en guerrero para saciar su sed de venganza. Los combates son tan exigentes como cruentos. Disponemos de 6 direcciones en las que atacar y defender lo que, unido a numerosos combos, esquives y contraataques, conforman las batallas más completas, profundas y divertidas que hemos visto nunca en juego de rol en primera persona. Pero sigamos avanzando. El sudor viene de las pocas ayudas que recibe el jugador. No es sólo que los combates sean difíciles, todo está pensado para jugadores "hardcore" que quieran poner algo más allá de su tiempo. Acostumbrados a juegos de mundo abierto en los que todo se indica con claridad en el

HACIENDO GALA DEL **REALISMO MEDIEVAL**



① **COMBATES.** Debemos escoger entre 6 direcciones para atacar y para defendernos, lo que hace que las batallas sean difíciles y satisfactorias.



② **ARMADURA.** Si estás pensando en utilizar ese casco que te cubre la cara recuerda que el hueco para los ojos es exactamente lo que verás.



③ **NO GUIADO.** Si te dan una pista o estás viendo un mapa del tesoro no esperes un icono indicándote dónde ir. Nos toca pensar por nuestra cuenta.



■ El tiro con arco es gloria bendita. No hay mirilla que nos indique dónde irá la flecha, por lo que es complicado, pero satisfactorio.



■ Los escenarios, al ser realistas, no tienen localizaciones épicas o grandilocuentes, pero gozan de una belleza realmente impactante.



■ Las batallas multitudinarias pueden ser un completo caos, con la muerte acechando, tal y como debían ser en la época.





La mayor virtud de *Kingdom Come Deliverance* es que es una propuesta original y muy diferente en el género.

minimapa o en los que gozamos de vistas de águila que nos señalan enemigos y tesoros cercanos, aquí nos encontramos misiones larguísimas, con varios caminos. No son caminos de exploración, sino jugables, que nos llevan a un mismo final por vericuetos muy distintos, incluso no cumpliendo algunos objetivos durante el proceso.

Las lágrimas recorren nuestras mejillas por culpa de los numerosos fallos técnicos. Los hay puramente estéticos, como texturas que no cargan, objetos que desaparecen o clásicos como el "popping". Sin embargo, los que de verdad suponen un problema son los jugables, como misiones que no podemos completar por una IA que falla o elementos que no están donde deberían. Cierto es que muchos de estos errores se han ido subsanando con las actualizaciones, pero aún queda un largo trecho en este sentido. El realismo es uno de los puntos fuertes, no sólo en la ambientación o el argumento sino en todas las acciones que llevamos a cabo. Acertar una flecha al lanzar con nuestro arco es muy complicado, crear una poción requiere un largo proceso, persuadir a la gente en los diálogos depende de multitud de factores (incluyendo nuestro aspecto, si vamos manchados de sangre,...) y, en general, todo requiere esfuerzo por nuestra parte. Los errores pululan a sus anchas, incluso en cuestiones jugables como la apertura de cerraduras, pero el diamante que se esconde en esta aventura es tan grande y tan original que no nos importa que aún no esté pulido.



■ La crudeza no sólo se refleja en nuestros combates, también en la brutalidad de algunos actos de guerra con los que nos topamos.



■ Aunque nuestro héroe es un tipo serio en busca de venganza, también hay tiempo para entretenerse con juegos como los dados.

» CADA TAREA ES ALGO MÁS QUE ARDUA

Mientras que en la mayoría de juegos de rol muchas acciones sencillas, como crear pociones, afilar nuestra espada o abrir cerraduras se realizan de forma casi automática, aquí tenemos que completar un minijuego cada vez que hagamos estas tareas. En DLC gratuito, además, llegará la herrería.



AFILAR LA ESPADA. Hay que colocar el acero, inclinarlo de forma adecuada, hacer girar el torno y presionarla contra la piedra.



POCIONES. Hay que encontrar las hierbas y seguir la receta hirviéndolas el tiempo adecuado, moliéndolas primero, etc...



CERRADURAS. En PC debe ser facilísimo, pero con los sticks resulta una tarea casi titánica ajustar la ganzúa adecuadamente.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Es complejo y exigente. La estructura de las misiones. La ambientación. Es muy original.

» LO PEOR

De ritmo lento. Tiene deficiencias técnicas y jugables que le restan muchos enteros.

Te gustará + que... **CHIVALRY MEDIEVAL W.**



Y + que... **FOR HONOR**



60	**» GRÁFICOS** Algunos detalles son geniales, pero tiene multitud de fallos técnicos.
88	**» SONIDO** Las voces, en inglés, tiene un buen nivel, pero la B.S.O. es excelsa.
85	**» DIVERSIÓN** Algunas mecánicas son frustrantes, pero el resultado general es genial.
88	**» DURACIÓN** Lleva unas 40 horas, que llegan a más de 80 con misiones secundarias.
NOTA 84	Los problemas técnicos y jugables no empañan, del todo, una aventura distinta a las demás y totalmente adictiva.



Género: PARTY GAME
Desarrollador: 5TH CELL
Editor: WARNER
Lanzamiento: YA DISPONIBLE
Precio: 39,99 €

Jugadores 1 | Jug. online 2-4 | Textos CASTELLANO | Voces NO | Blu-ray SÍ | Resolución 1080 P

https://www.scribblenauts.com/



Es hora de cocinar en uno de los muchos retos incluidos en el estreno de *Scribblenauts* en PS4.

UN PARTY GAME DE LO MÁS CREATIVO

Scribblenauts Showdown ofrece dos estilos de juego: un Modo Libre con la jugabilidad clásica y un party game para disfrutar con amigos. Además podemos crear un avatar y desbloquear mucho contenido.



1 **MODO LIBRE.** El modo clásico de la saga, con ocho niveles donde podemos crear más de 30.000 objetos distintos.



2 **MINIJUEGOS.** Son 25 retos de habilidad y rapidez, ideales para disfrutar con amigos. ¡Cuidado con el pelotazo!



3 **MI SCRIBBLENAUT.** Podemos crear un personaje, y añadirle docenas de accesorios que compramos con Starites.

DIVERSIÓN, RISAS Y MUCHA **IMAGINACIÓN**

Scribblenauts Showdown

La saga de puzles y creatividad llega a PlayStation 4 y lo hace en forma de party game. Pero, ¿qué tal le ha sentado el cambio a *Scribblenauts*?

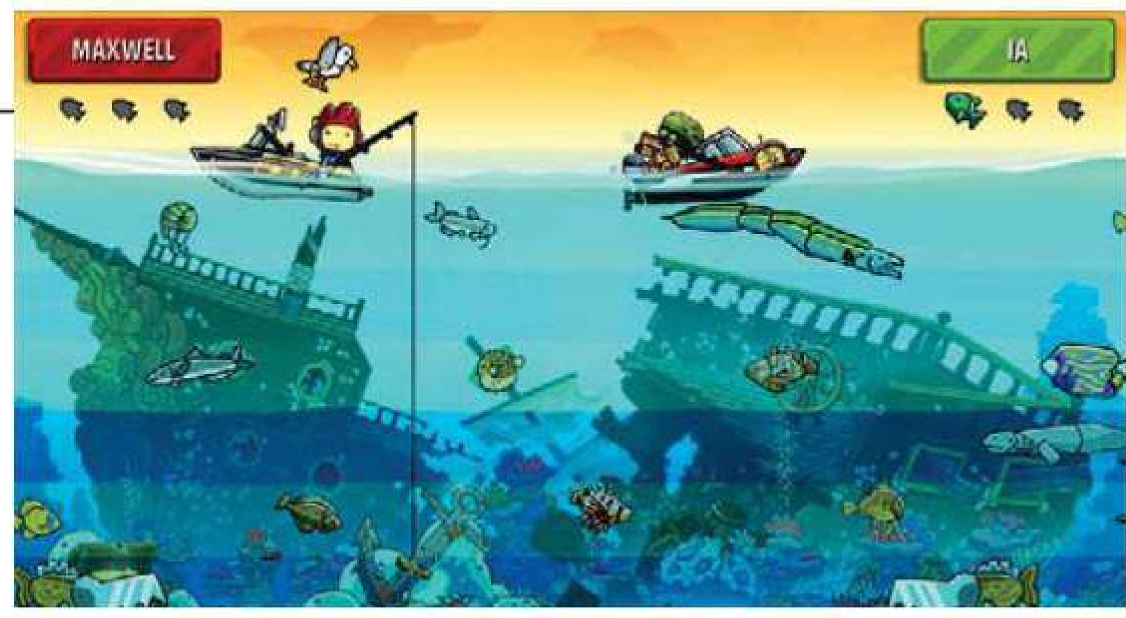
La serie *Scribblenauts* nació en 2009, con un concepto irresistible: crear cualquier cosa que imaginemos, escribiéndola. De ese modo resolvemos puzles y ayudamos a otros personajes, tecleando el objeto que necesitan o simplemente divirtiéndonos al crear todo lo que se nos ocurra. Desde entonces esta saga de jugabilidad emergente ha tenido múltiples entregas. Ahora llega a PlayStation 4, pero añadiendo a su concepto de juego libre un fuerte componente de "party game", para que disfrutemos entre amigos.

La apuesta por la jugabilidad directa define casi todos los modos de este título. En Uno contra Uno podemos competir contra la consola o con un amigo. Por su parte, el Modo Duelo tiene lugar en un gran tablero, para hasta cuatro jugadores, y en el que avanzamos casillas a base de ganar en minijuegos o sacando las mejores cartas. Ambos modos se basan en una serie de minijuegos, algunos de ellos de rapidez y otros que añaden el "toque *Scribblenauts*" de escribir el objeto más adecuado para cada momento. Así, uno de los minijuegos consiste en arrastrar basura a un agujero negro. Antes debemos teclear un objeto que nos dé ventaja, por ejemplo con la letra A: ¿antílope? ¿Anchoa? ¡Asteroide! Los minijuegos en sí son retos de habilidad o rapidez, y van desde comer a toda velocidad (¡y sin vomitar!), juegos musicales, trepar por una cuerda o echar carreras, entre otros. Son en total 25 juegos, una cantidad algo escasa si tenemos en cuenta que no todos están al mismo nivel; además, una partida con ellos suele durar unos 10-15 segundos. Pese a ello, ofrecen momentos de diversión y risas, sobre todo si jugamos con varios amigos. Además,





■ El juego nos motiva a ser creativos. Por ejemplo, si vemos a una "vampira" y se nos ocurre fabricar un crucifijo, huirá despavorida.



■ Pruebas como 'Día de Pesca' permiten "chinchar" a nuestro rival para que pierda la concentración, embistiendo su lancha.



■ El Modo Duelo permite competir a cuatro jugadores. Al ganar diversos minijuegos avanzamos en las casillas.





Showdown combina la jugabilidad clásica de *Scribblenauts* con la variedad de los party games.

a medida que jugamos acumulamos Starites (las estrellas típicas de *Scribblenauts*), con las que podemos comprar nuevos personajes, niveles y todo tipo de objetos, incluyendo infinidad de accesorios para crear un Scribblenaut a nuestro gusto.

La otra estrella del juego es el Modo Libre, con la jugabilidad clásica de *Scribblenauts*, y que podemos disfrutar solos o con un amigo. Se compone de ocho niveles, ambientados en escenarios de todo tipo. En ellos podemos ayudar a otros personajes, creando el objeto que más se ajuste a sus necesidades: una llave inglesa para un inventor, una Luna llena para un hombre-lobo, un calentador para incubar el huevo de un dinosaurio...

Además tenemos total libertad para fabricar cualquier cosa que imaginemos (y escribamos), e interactuar con el nivel: desde un mini submarino para explorar mejor el fondo marino, hasta un rayo reductor para encogerlo todo. Para nosotros el Modo Libre es la estrella de *Showdown*, pues se basa en lo que ha hecho grande a la saga *Scribblenauts*: fomentar la creatividad y premiar nuestra imaginación, lógica y capacidad deductiva. Ocho niveles (no muy grandes) pueden hacerse cortos, pero hay que tener en cuenta que en todos ellos tenemos completa libertad para crear y escribir lo que queramos. En definitiva, mucha diversión tanto en solitario o entre amigos. Y todo arropado por el típico estilo visual de *Scribblenauts*: gráficos agradables y con un toque naif, con animaciones sencillas (similares a las de los juegos *flash* de internet). *Scribblenauts* se estrena con acierto en PS4, y deseamos que en el futuro siga ampliando su propuesta.



■ Podemos comprar pistas con Starites y así saber qué quiere cada personaje. Este marinero soñaba con su propia isla: ¡dicho y hecho!



■ Los reflejos a la hora de pulsar botones son clave en la mayoría de los minijuegos. Son en general muy divertidos y graciosos.

» DA RIENDA SUELTA A TU CREATIVIDAD

El Modo Libre se basa en la jugabilidad clásica de *Scribblenauts*. En cada uno de estos ocho escenarios podemos teclear cualquier cosa que imaginemos, transformarla, usarla para combatir... ¡de todo! Además, podemos ayudar a otros personajes creando los objetos que nos indiquen con sus pistas.



8 MINIMUNDOS. Cada escenario del Modo Libre tiene una ambientación distinta, y van desde el Lejano Oriente hasta un zoo.



AYUDA IMAGINANDO. Ganamos estrellas ayudando a los personajes. Este amigo quiere un oso polar, lo escribimos y ¡listo!



¡A CREAR! Con más de 30.000 palabras y adjetivos disponibles, podemos fabricar cualquier cosa que imaginemos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Muy divertido entre amigos. El Modo Libre es genial. Mucho contenido para desbloquear.

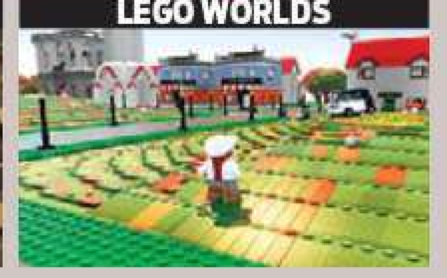
» LO PEOR

Los minijuegos son escasos y desiguales en diversión. El Modo Libre tiene pocos niveles.

Te gustará + que... OVERCOOKED



Te gustará – que... LEGO WORLDS



75	**» GRÁFICOS** El estilo visual típico de la saga, sin demasiados alardes técnicos.
78	**» SONIDO** Música suave y agradable, que varía según la ambientación del nivel.
83	**» DIVERSIÓN** El Modo Libre es una gozada, y los juegos son ideales entre amigos.
82	**» DURACIÓN** Horas de diversión entre amigos y mucho contenido a desbloquear.
NOTA 80	El estreno de *Scribblenauts* en PS4 es de lo más divertido, pero esperamos que nuevas entregas expandan su jugabilidad.



Género: **VELOCIDAD**
Desarrollador: **MILESTONE**
Editor: **BANDAI NAMCO**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **64,95 €**

Jugadores: 1
Jug. online: 2-12
Textos: CASTELLANO
Voces: INGLÉS
Blu-ray: SÍ
Resolución: 1080 P

https://supercrossthegame.com/



Monster Energy Supercross nos ofrece unas carreras divertidas y un control acertado y realista.

UN SIMULADOR PARA SER EL NUEVO **REY DEL BARRO**

Monster Energy Supercross

Las peleas en el barro suelen incluir a chicas de grandes pechos en bikini. El campeonato de Supercross es igualito, aunque sólo sea en lo del barro.

Vivimos en un país en el que el campeonato de MotoGP es, con diferencia, la disciplina más seguida por los fans de las dos ruedas. Sin embargo, por tierras norteamericanas, además de las Superbikes, también se pirran por el Supercross, una vertiente más controlada del clásico Motocross que se desarrolla en circuitos cerrados y creados para la ocasión en distintos estadios.

Monster Energy Supercross, lo nuevo de los experimentados desarrolladores italianos de Milestone, cuenta con la licencia oficial del Campeonato Monster Energy AMA, lo que incluye los 18 circuitos (repartidos por igual entre las dos costas del país) y los pilotos, entre los que destaca la leyenda Ryan Dungey. Poco te importarán todos esos datos oficiales si no eres fan del deporte en cuestión, pero nos vale para descubrir una de las mayores debilidades del juego. Hablamos del excesivo, y por otro lado lógico, parecido entre todos los circuitos. No nos referimos a los trazados, que sí que nos ofrecen todo tipo de retos y son muy variados, sino a la ambientación. Parece una chorrada, pero resulta muy difícil discernir si nos encontramos en uno u otro y, por ello, desaparece la iconicidad que sí encontramos en los circuitos de MotoGP o de la F1, por poner dos ejemplos. Tampoco ayudan los escasos modos de juego. Tenemos la clásica Carrera Individual, el también típico Contrarreloj, el modo Campeonato (en el que participamos en una única temporada siguiendo el calendario oficial) y el modo Trayectoria, la opción más atractiva. Aquí, creamos a nuestro propio "rider", escogemos moto, diseñamos nuestro mono, casco, etc... y nos lanzamos a un recorrido por los dos campeonatos de 250 para finalizar en 450. El problema es que este modo no es más que una sucesión de carreras en las que, como novedad, vamos ganando créditos y desbloqueando todo tipo de patrocinios y elementos decorativos, que luego nos sirven para personalizar a nuestro corredor. Es algo lógico, ya que el juego está centrado en el Campeonato oficial de esta disciplina y no hay espacio para otras



CURSO RÁPIDO DE **SUPERCROSS** VIRTUAL

La lógica del género de la velocidad nos dice que lo único de lo que debemos preocuparnos es de acelerar mucho, frenar poco y, sobre todo, de llegar antes que nadie a la meta. Sin embargo, hay algo más.



① **PRIMERA CURVA.** Aprovechar el barullo de los primeros metros de circuito es clave para colocarnos en la cabeza.



② **SALTOS.** Sabemos que os moríís por brincar y hacer todo tipo de piruetas, pero siempre es mejor hacer un salto sencillo.



③ **CURVAS.** Suelen ser el momento perfecto para adelantar, pero mucho cuidado con los derrapes y las caídas.



El control tiene detalles geniales, como la deformación del barro, que influye en la respuesta de las motos o los divertidos derrapes.



Los saltos son parte de la salsa del Supercross y el momento que aprovechamos para ganar algunos créditos extra en la carrera.



El apartado gráfico está lleno de filtros de postprocesado y otros "trucos", pero el resultado es bastante espectacular.





La recreación del Campeonato AMA de Supercross es casi perfecta, con los 18 circuitos oficiales y todos los pilotos.

cuestiones, pero echamos mucho en falta algún tipo de "descanso" que aporte variedad al conjunto, como alguna competición de saltos, de derrapes o algún tipo de carrera que sea diferente. Como recreación del Campeonato AMA, perfecto. Como videojuego, resulta algo monótono.

Las virtudes de *Supercross* son muchas, pese a todo lo anterior. Gráficamente tiene un acabado bastante espectacular. Es cierto que si miramos con lupa el efecto se produce por el uso de muchos "truquitos" del motor Unreal 4, pero el resultado da el pego igualmente. La jugabilidad y el control de las motos, los dos pilares sobre los que debería asentarse cualquier juego de carreras, son muy satisfactorios, especialmente en los niveles de dificultad y simulación más altos. Una disciplina que parece sencilla para los profanos termina siendo tremendamente técnica con el paso de las horas, según vamos descubriendo que Milestone ha hecho un excelente trabajo reflejando que cada palmo cuenta, que acelerar a tope antes de una salto no siempre es lo mejor y que, ante todo, debemos dominar la fluidez entre saltos largos y cortos para aprovechar el terreno de la mejor forma. El editor de circuitos, además, nos parece un añadido de los más interesante. Es completo, nos permite hacer de todo pese a las limitaciones de espacio propias de los estadios en donde se desarrollan las carreras y nos permite estar enganchados al juego durante semanas. El modo online, para 12 jugadores y hasta con modo Campeonato, termina de poner la guinda de un gran título en lo jugable, pero corto en variedad de modos y contenido.



Con el dinero que ganamos en cada carrera podemos comprar nuevos accesorios para nuestro "rider", como cascos, gafas, monos...



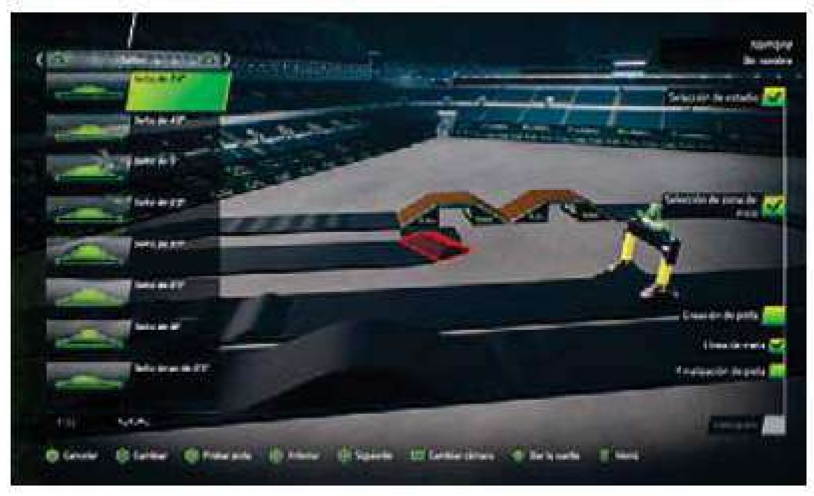
El estilo jugable, a medio camino entre la simulación y el arcade le sienta como un guante a una modalidad tan espectacular.

EMBÁRRATE Y DISEÑA TU CIRCUITO

Uno de los grandes incentivos de este simulador de Supercross es que podemos diseñar nuestros propios circuitos. El editor, a simple vista sencillo, resulta de lo más completo y no sólo consigue aumentar las horas de juegos hasta prácticamente el infinito sino que, además, es muy divertido.



FORMA Y PARRILLA. Escoger la forma del estadio y su tamaño, junto a la colocación de la parrilla de salida, es lo primero.



SCALEXTRIC. El editor nos permite colocar cada tipo de curva, peralte y salto a nuestro antojo con esta vista tan precisa y cómoda.



PRUEBAS. Antes de publicar un circuito nefasto probamos si la pista es jugable. Si no lo es, siempre podemos hacer cambios.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

El control, mitad arcade mitad simulación. Gráficamente notable. El editor de pistas.

» LO PEOR

Modos de juego poco originales y algo escasos, incluido el online. Poca variedad jugable.

Te gustará + que... MXGP3



Te gustará − que... RIDE 2



80	**» GRÁFICOS** El uso del motor Unreal 4 ofrece unas carreras bastante espectaculares.
70	**» SONIDO** Banda sonora casi desapercibida y comentarios en inglés sencillos.
75	**» DIVERSIÓN** El control, medio arcade medio simulación engancha y es profundo.
72	**» DURACIÓN** El editor de pistas lo alarga, pero tiene pocos modos y son cortos.
NOTA 74	A nivel jugable es un título muy notable, y resulta divertido, pero con las horas se vuelve repetitivo y poco variado.

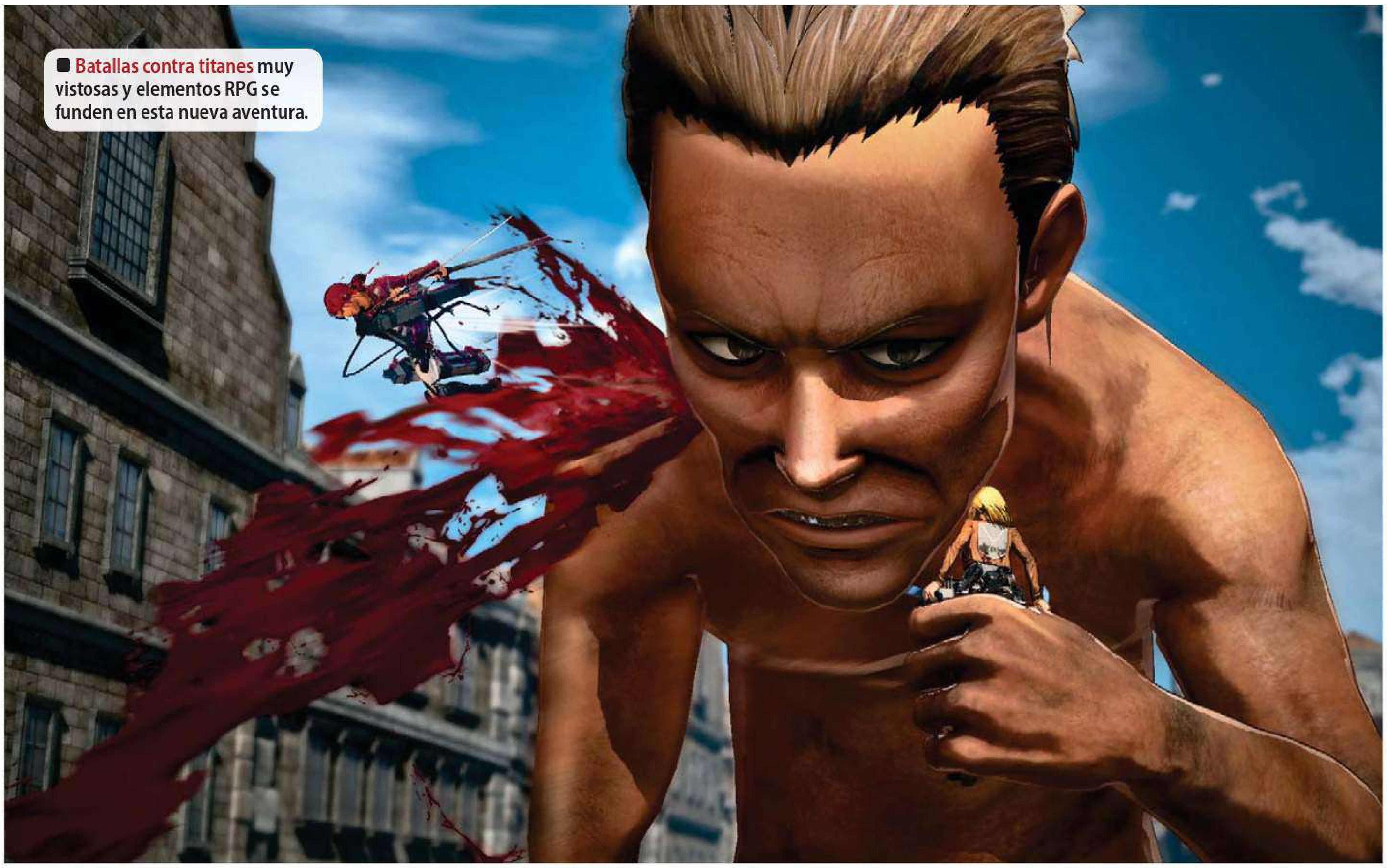


18

Género:
ACCIÓN
Desarrollador:
OMEGA FORCE
Editor:
KOCH MEDIA
Lanzamiento:
20 DE MARZO
Precio:
64,95 €

JUGADORES 1
JUG. ONLINE 2-8
TEXTOS CASTELLANO
VOCES JAPONÉS
BLU-RAY SÍ
RESOLUCIÓN 1080 P

http://www.koeitecmoamerica.com/attackontitan2/

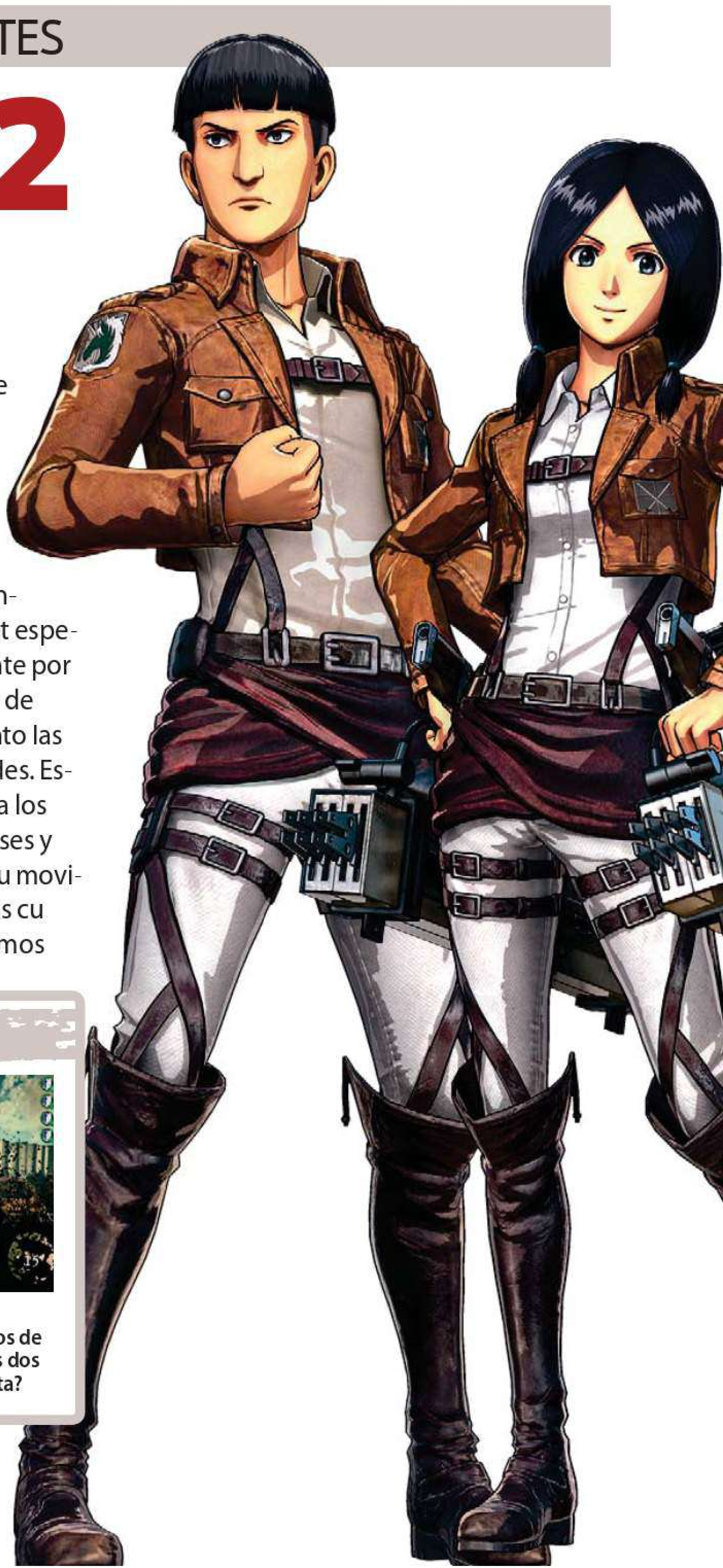


Batallas contra titanes muy vistosas y elementos RPG se funden en esta nueva aventura.

DESCUBRE LAS **BATALLAS MANGANIME** MÁS EXCITANTES

Attack on Titan 2

La conocida saga manganime de Hajime Isayama regresa a PS4 con innovaciones y la misma carga dramática que la han hecho famosa.



Debido al enorme éxito de la obra de Hajime Isayama (y también de la buena acogida que obtuvo *Attack on Titan: Wings of Freedom*), estaba claro que el juego de Omega Force iba a tener continuidad. Y aquí la tenemos, un título que nuevamente combina diferentes géneros para dar vida a una experiencia de juego muy gratificante.

La trama resulta muy sugerente y durante el modo Historia donde se desarrolla dicha línea argumental podemos vivir momentos dramáticos, emotivos y épicos. Tomando el control de un personaje al que podemos crear con todo lujo de detalles mediante un completo editor, debemos combatir la gran amenaza que suponen los titanes: unos seres de gigantesco tamaño que devoran seres humanos casi por deporte. Una situación límite que ha sido representada en forma de aventura multidisciplinar muy centrada en la acción. De esta forma la mayor parte del tiempo la pasamos dando caza a los formidables adversarios, los cuales sólo pueden ser abatidos mediante un feroz ataque en su único punto vital: la nuca. Para pelear contra ellos podemos echar mano de un gadget especial que nos permite desplazarnos libremente por los fondos y, sobre todo, usar unas cuchillas de gran tamaño que son capaces de sesgar tanto las cabezas de los titanes como sus extremidades. Esto último resulta fundamental para reducir a los titanes más poderosos (los hay de varias clases y tamaños), dado que nos permiten reducir su movilidad y su capacidad ofensiva. Además de las cu chillas y del equipo especial, también podemos

DERRIBANDO **TITANES** SOLOS O EN COMPAÑÍA



1 **EL MODO HISTORIA** nos permite seguir la trama y superar una buena remesa de misiones tanto en solitario como a dobles cooperativo.



2 **OTRA OPCIÓN COOPERATIVA** habilita la entrada de hasta cuatro jugadores online, pudiendo escoger entre multitud de protagonistas.



3 **EL MODO COMPETITIVO ONLINE** se desarrolla por equipos de cuatro participantes. ¿Cuál de los dos conseguirá la puntuación más alta?



■ Gozamos de total libertad para desplazarnos por los escenarios 3D, los cuales podemos sobrevolar gracias a un gadget especial.



■ La traducción de los textos a nuestro idioma nos permite seguir la interesante línea argumental sin problemas. Un buen detalle.



■ Las escenas de vídeo se dejan ver con frecuencia. Son secuencias bien realizadas y muy llamativas.







Batallas contra enemigos gigantescos y elementos propios del rol dan forma a una jugabilidad bastante variada

echar mano de la ayuda de hasta tres personajes más (controlados por la CPU) a los que podemos dar órdenes concretas con la cruceta. El resultado de todo esto son unas batallas muy bien recreadas y bastante frenéticas y desafiantes, sobre todo a partir de la segunda mitad del juego.

Pero no todo es pelear. Después de cada misión podemos relajarnos un poco y realizar otras tareas también fundamentales, como por ejemplo mejorar las aptitudes de nuestro personaje así como comprar y vender todo tipo de materiales y armas. A esto se une la interactuación con otros personajes, pudiendo ir fortaleciendo nuestra relación con ellos para obtener ciertas recompensas. Una fórmula de juego bastante sugerente que, además, queda complementada por otras modalidades. A la interesante posibilidad de poder jugar toda la campaña principal a dobles junto a otro jugador, también podemos disfrutar de otra opción cooperativa independiente para cuatro jugadores. Y a esto se une el modo competitivo online para ocho jugadores, el cual tiene lugar por equipos de cuatro participantes. Una experiencia de juego bastante completa que, además, queda rematada por un apartado artístico muy fiel a la serie original y una parcela sonora excelente donde destaca el doblaje original en japonés (con subtítulos en español). Una aventura que va más allá del concepto de "fan service" para ofrecer muchas posibilidades de juego a los usuarios de PS4.



■ El editor de personajes es bastante completo y nos deleita con una gran cantidad de opciones de todo tipo.



■ Es posible atacar por sorpresa a los titanes, maniobra que requiere de una colocación estratégica... y de buenos reflejos.

» HAY VIDA MÁS ALLÁ DE LOS **COMBATES**

A pesar de que los enfrentamientos contra los infames titanes conforman el núcleo del juego, en *Attack on Titan 2* es posible disfrutar de otros elementos propios de las aventuras RPG que aportan más diversidad. Hay mucho que hacer cuando no estamos inmersos en el campo de batalla...



DIALOGAR CON OTROS PERSONAJES puede servirnos para fortalecer las relaciones establecidas con ellos.



TAMBIÉN ES POSIBLE EXPLORAR los escenarios para encontrarnos a nuestros compañeros realizando diversas tareas.



MEJORAR LA CAPACIDAD DE NUESTRO PERSONAJE es otra tarea muy importante, así como comprar y vender objetos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Interesante trama, variada jugabilidad y modos multijugador complementarios.

» LO PEOR

Algunas de las misiones no aportan gran cosa. Las batallas largas acaban cansando.

Te gustará + que... **AOT: WINGS OF FREEDOM**



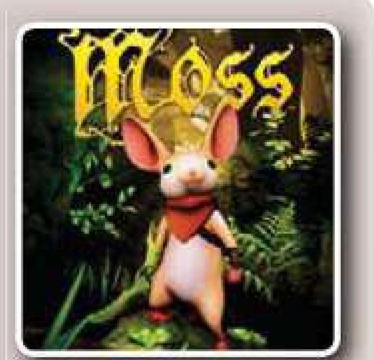
Te gustará − que... **NARUTO SUNS 4**



82	**» GRÁFICOS** Bien realizados y fieles a los diseños originales. Los fondos a veces flojean.
88	**» SONIDO** Excelente doblaje original, buenas melodías y efectos contundentes.
83	**» DIVERSIÓN** Los combates son frenéticos y están apoyados por otros elementos.
84	**» DURACIÓN** Unas 12 horas más lo que nos den de sí los modos multijugador.
NOTA 83	Superando en todo a la primera entrega, *AoT2* es una aventura más variada de lo que puede parecer y muy intensa.

EXCLUSIVO PlayStation VR





Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **POLYARC**
Editor: **SONY**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **29,95 €**

JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **NO** · TEXTOS **INGLÉS** · VOCES **INGLÉS** · BLU-RAY **NO** · RESOLUCIÓN **1080 P**

www.playstation.com/es-es/games/moss-ps4/



■ *Moss* es una bonita aventura en tercera persona que saca buen partido de PlayStation VR.

NO TODOS LOS **RATONES** MÁGICOS SON DE DISNEY

Moss

Una simpática ratita protagoniza una pequeña pero muy bien diseñada aventura que es uno de los juegos más apetecibles de PlayStation VR.

Por razones obvias, la inmensa mayoría de los juegos para PlayStation VR se juegan en primera persona. Pero Quill, una simpática ratita, llega dispuesta a desafiar esa tendencia con una inteligente y muy bien diseñada aventura en tercera persona que es una de las primeras sorpresas de 2018 en lo que a juegos de PS VR se refiere.

***Moss* nos pone en la piel** (o, mejor dicho, en el pelaje) de esta blanca roedora, que se controla con el Dual Shock 4 y con la que podremos saltar, esquivar, atacar con una pequeña espada para defendernos de enemigos en combates en espacios cerrados... Pero también asumiremos el rol de un "ser superior" que, mediante un orbe azul que se controla moviendo el Dual Shock 4, podrá ayudar a Quill interactuando con el entorno de distintas formas (abriendo puertas, moviendo bloques...). La sabia mezcla de estas dos mecánicas, sumado al brillante diseño de los pequeños escenarios en los que transcurre la aventura (con unos puzles realmente deliciosos), logran que *Moss* sea una propuesta difícil de rechazar si tienes PS VR. Además, por sus características, estamos seguros de que no "mareará" a nadie, así que todo el mundo podrá disfrutar de su apartado técnico, realmente bello y bien cuidado. Se disfruta tanto que, cuanto te quieras dar cuenta, lo habrás terminado (dura unas 4-5 horas, en función de si te atascas o no en algún puzle). Y por desgracia, llega con textos y voces en inglés, lo que también puede echar atrás a mucha gente. Sería una pena, porque *Moss* es uno de los primeros juegazos de PS VR de un año que promete muchas alegrías en este sentido.

» UNA **ROEDORA** DE ARMAS TOMAR... Y CON AYUDA



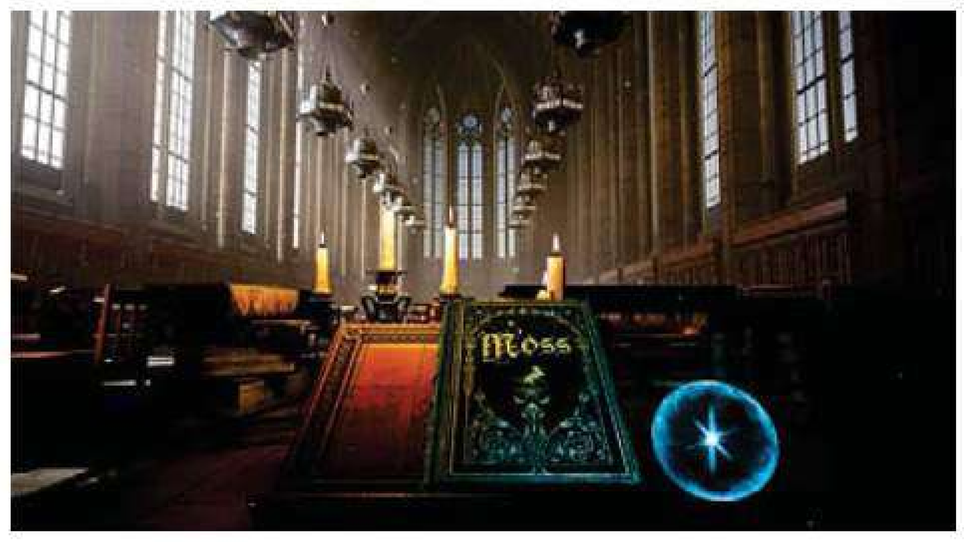
① **QUILL.** Controlamos a la ratita con el Dual Shock 4. Puede saltar, esquivar, defenderse de los enemigos empuñando su pequeña espada...



② **READER.** También controlaremos a una "entidad superior", que ayudará a Quill a avanzar interactuando con el entorno de distintas maneras.



③ **LA UNIÓN HACE LA FUERZA.** La mezcla de ambas mecánicas, sumado al brillante diseño de los escenarios, logran que todo funcione de lujo.



■ *Moss* nos sumerge en un mágico cuento en el que controlamos a la ratita Quill y también al "lector".



■ Los escenarios son pequeños pero están diseñados con mucha inteligencia. Los puzles son deliciosos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su brillante diseño, su bello apartado gráfico y lo divertido y placentero que resulta.

» LO PEOR
Textos y voces en inglés y se hace MUY corto, dejándonos con ganas de más.

88	**» GRÁFICOS** Uno de los juegos más bellos de todo el catálogo de PlayStation VR.
82	**» SONIDO** Preciosas melodías y una buena narración... aunque en inglés.
86	**» DIVERSIÓN** Su gran diseño y su mezcla de distintas mecánicas funcionan de lujo.
68	**» DURACIÓN** En menos de 5 horas se puede acabar, aunque tiene coleccionables-
NOTA 83	**Una preciosa aventura que sólo podrás jugar con PlayStation VR cuyas pegas no oscurecen sus incuestionables virtudes.**



16

Género:
ACCIÓN TÁCTICA
Desarrollador:
SUSHEE GAMES
Editor:
SQUARE ENIX
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
19,99 €

JUGADORES **1**	JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **INGLÉS**	VOCES **INGLÉS**
BLU-RAY **NO**	RESOLUCIÓN **1080 P**

http://susheegames.com/



La acción isométrica con toques de estrategia es el nuevo estilo con el que regresa esta mítica saga.

EL CLÁSICO **"CYBERPUNK"** VUELVE REINVENTADO

Fear Effect: Sedna

La célebre saga de PSone se estrena ahora en PS4, esta vez en forma de juego de acción y estrategia con innegable aroma de nostalgia.

Las dos entregas de *Fear Effect* para PSone fueron un hito de esta consola; dos grandes aventuras "cyberpunk", de tono adulto, con personajes "cel-shading" y exquisitos fondos prerrenderizados. Casi 20 años después la saga tiene una nueva entrega, esta vez en forma de juego de acción táctica. En *Sedna,* Hana y Rain se embarcan en una nueva aventura, que las lleva desde Hong Kong hasta Francia y Groenlandia, y que las enfrentará tanto a matones armados como a peligrosas criaturas mutantes.

El estilo de juego cambia por completo con esta entrega. Si los dos *Fear Effect* de PSone ofrecían acción con toques de survival horror, *Sedna* apuesta por la estrategia en perspectiva isométrica. Durante el juego manejamos entre uno y cuatro personajes, pudiendo alternar el control de uno a otro. Cada uno de esos personajes tiene armas características para los habituales tiroteos; pero también podemos usar el sigilo para eliminar enemigos de forma discreta. También hay misiones de infiltración, en las que por ejemplo debemos seguir a nuestro objetivo sin ser descubiertos, o espiar conversaciones disfrazado de camarero. Para aportar más variedad al desarrollo, el juego también tiene varios puzles de lógica, muy bien pensados y que son un claro guiño a los de los juegos originales (incluyendo las escenas de muerte si fallamos). *Sedna* no oculta su espíritu indie: sus secuencias son un poco pobres, es bastante corto y su apartado técnico resulta modesto. Pero ofrece un buen rato de diversión táctica, recuperando a unos personajes que echábamos de menos.



Disfrazados de camarero debemos atender a los "sedientos" invitados... y de paso, espiar lo que dicen.



Al pausar podemos planificar movimientos y ataques del equipo, para que los realicen de forma automática.

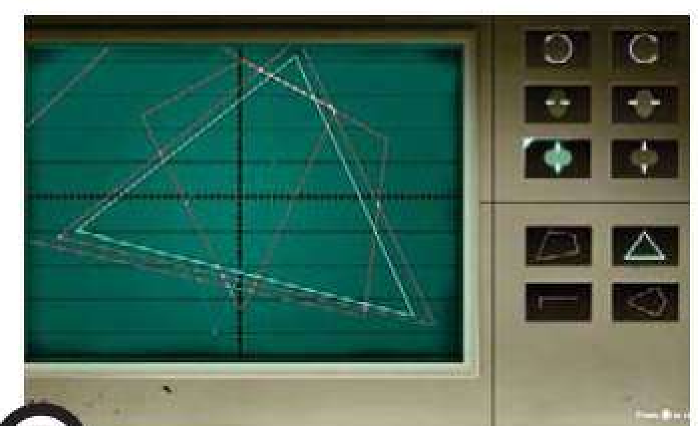
» ASÍ TRABAJAN LOS **MERCENARIOS**



① **ACCIÓN.** Podemos disparar en tiempo real con un personaje, o dar órdenes específicas a todo equipo desde el menú de Pausa.



② **SIGILO.** Si nos agachamos y estamos fuera del campo de visión del enemigo, podemos liquidarlos uno a uno sin despertar las alarmas.



③ **PUZLES.** Estos rompecabezas están muy bien planteados. ¡Atentos a las secuencias de muerte si nos equivocamos en su resolución!

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Recuperar a estos personajes después de tantos años. La infiltración y los puzles.

» LO PEOR
Los momentos de acción son "correctitos". A nivel técnico no es nada espectacular.

72	**» GRÁFICOS** Algunos escenarios son brillantes, pero el balance general es discreto.
70	**» SONIDO** Voces en inglés y música con aires "techno". Pasa desapercibida.
75	**» DIVERSIÓN** Tiene un buen ritmo y es lo bastante variado en su desarrollo.
71	**» DURACIÓN** Entre 8 y 10 horas de juego que se os pasarán volando.
NOTA 72	***Fear Effect Sedna* es un juego consciente de sus limitaciones, pero aun así ofrece un buen rato de diversión y nostalgia.**

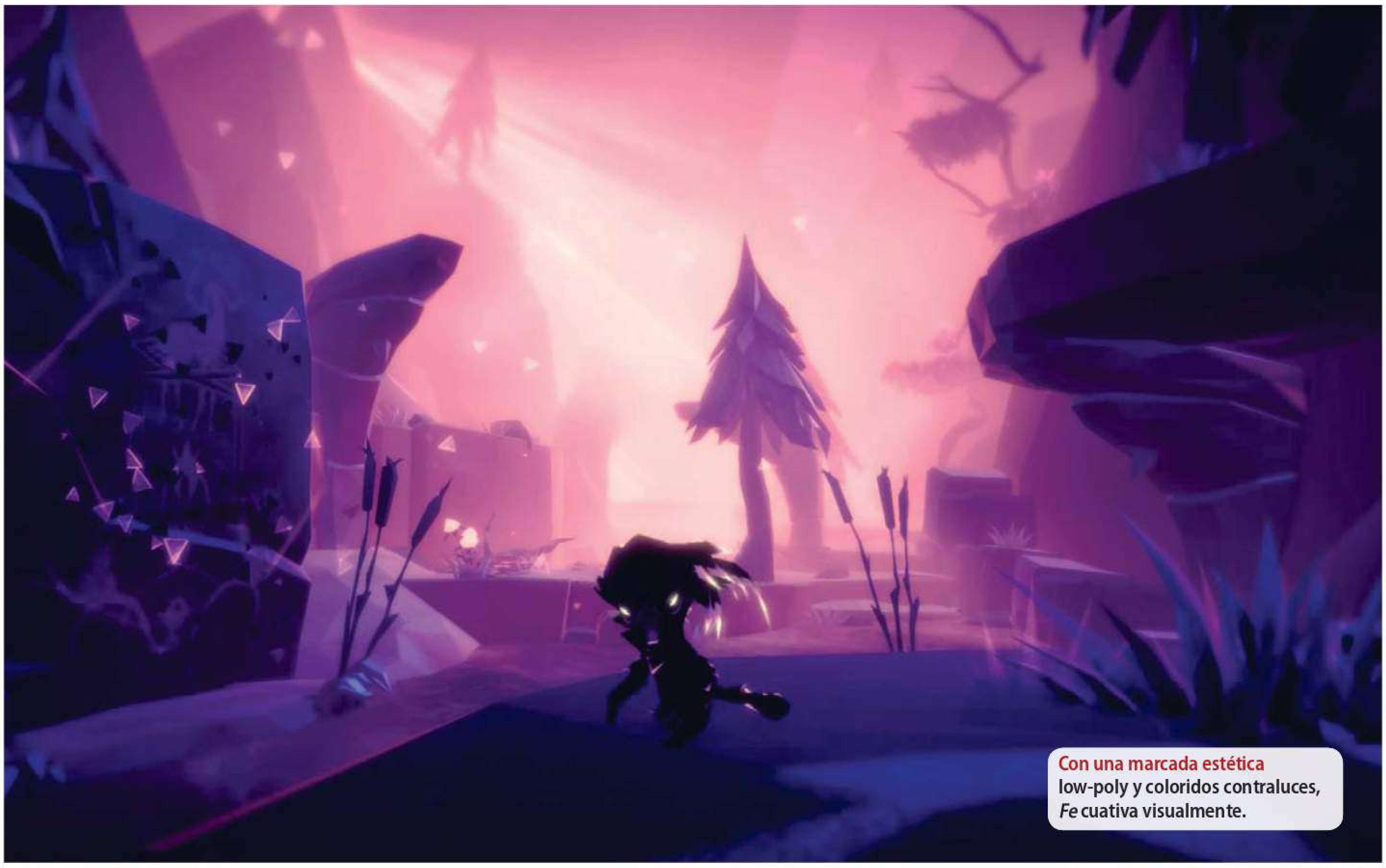


7

Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **ZOINK**
Editor: **EA ORIGINALS**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **19.99€**

JUGADORES **1**
JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **-**
BLU-RAY **NO**
RESOLUCIÓN **4K**

www.ea.com/es-es/games/fe



Con una marcada estética low-poly y coloridos contraluces, *Fe* cautiva visualmente.

CUANDO HACES **AMIGOS** NUNCA LUCHAS SOLO

Fe

EA Originals publica este título de carácter independiente, como hizo con *Unravel*. La historia se repite, ya que estamos ante un juego muy especial.

Fe es una aventura en la que encarnamos a un extraño zorro que quiere salvar el bosque nórdico donde vive. Unos misteriosos seres mecánicos, los Silentes, han corrompido y capturado a gran parte de su flora y fauna. Y enfrentarnos a este mal en solitario es inviable, ya que no somos más que un pequeño animal que corre, salta y trepa.

Así pues, debemos hacer amigos. Mientras recorremos el bosque conoceremos a criaturas y plantas místicas. Mediante una mecánica de canto analógico podremos comunicarnos con ellas y pedirles ayuda. Esto hace que en todo momento sintamos que la experiencia tiene lugar en un ecosistema vivo. Por ejemplo, si cantamos a los colibríes nos indicarán el camino por el que debemos seguir para continuar la historia principal.

Tanto la estructura del juego como la progresión del personaje son las clásicas de un "metroidvania". Estamos ante un mundo abierto en el que al recoger cierta cantidad de fragmentos de cristal nuestro personaje adquirirá mejoras, como la posibilidad de planear en el aire. Gracias a ellas podremos sortear obstáculos, antes insalvables, para acceder a nuevas zonas. Esta capa de profundidad alarga la vida del juego si somos completistas y no entorpece la experiencia a los que no lo son. Añadiendo a la coctelera una estética muy especial y una bella banda sonora, Zoink! construye un mundo personal y único. Algunos errores de optimización y en el sistema de control en momentos puntuales no empañan el gran trabajo de este pequeño estudio sueco al que sin duda habrá que seguirle la pista. EA acertó de lleno al echarles el ojo.



Salvar el bosque y descubrir el origen de su corrupción nos hará a vivir momentos épicos.



La comunicación es el eje principal de la jugabilidad. Hay que colaborar con otros seres del bosque.

UNA **HISTORIA** QUE SE CUENTA Y SE DESCUBRE.



1 **CINEMÁTICAS.** Al completar cada desafío de la historia principal el juego recurre, como hilo conductor, a bellas secuencias de vídeo.



2 **MURALES.** Diseminados por el bosque, encontraremos abstractos pictogramas que debemos descifrar mediante la mecánica del canto.



3 **FLASHBACKS.** Al tomar ciertos brebajes accederemos a recuerdos interactivos en los que nos pondremos en la piel de nuestros enemigos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Es una delicia audiovisual. Las mecánicas de cooperación con los animales.

» LO PEOR
Alguna bajada de fps al cambiar de bioma. El control en los saltos en ciertos momentos.

Nota	Apartado
82	**» GRÁFICOS** Sólidos casi siempre aunque flaquean en momentos puntuales.
88	**» SONIDO** La BSO es bella, personal y de gran valor incidental en la experiencia.
87	**» DIVERSIÓN** Mucha exploración y puzles aderezados con mecánicas originales.
75	**» DURACIÓN** Unas siete horas si vas al grano y algunas más si eres completista.
NOTA 83	**Aún con sus errores, *Fe* nos presenta una aventura intimista y original que merece ser disfrutada.**

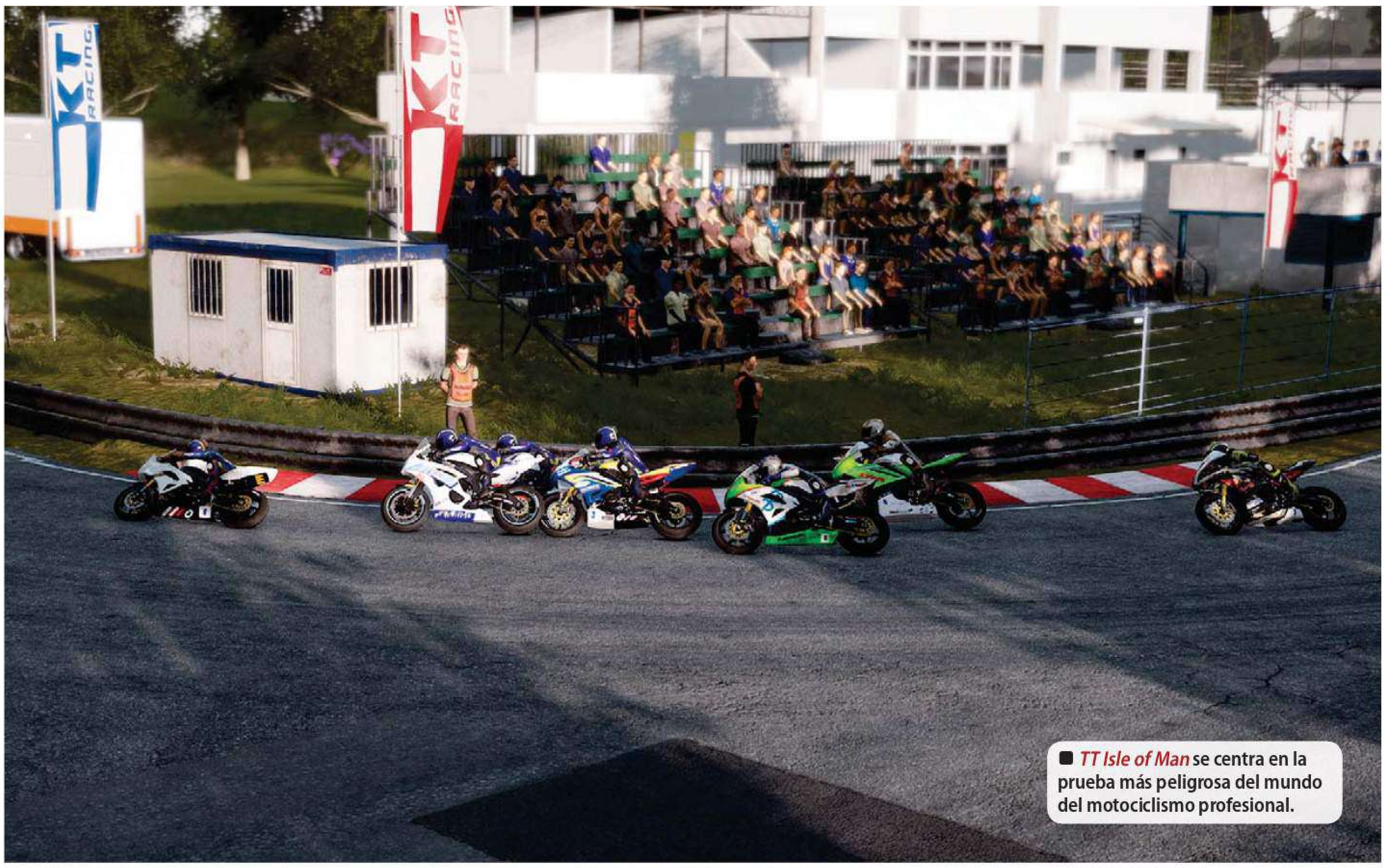


3+

Género:
VELOCIDAD
Desarrollador:
KYLOTONN
Editor:
BIGBEN INTERACTIVE
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
49,95 €

JUGADORES **1-2**
JUG. ONLINE **2-8**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **INGLÉS**
BLU-RAY **SÍ**
RESOLUCIÓN **1080 P**

https://www.iomtt-thegame.com/es



TT Isle of Man se centra en la prueba más peligrosa del mundo del motociclismo profesional.

EL *DARK SOULS* DE LAS **COMPETICIONES MOTERAS**

TT Isle of Man

El circuito del mundo en el que más pilotos han perdido la vida se convierte en el trazado virtual en el que más jugadores van a perder los nervios.

El Tourist Trophy de la Isla de Man es una de las pruebas de motociclismo más legendarias del mundo. Lleva celebrándose desde 1907 y su tremenda peligrosidad (ya han muerto más de 250 pilotos en su trazado) no ha sido capaz de apagar la pasión de los amantes de las dos ruedas. Hacer un juego centrándose en esta competición, que no goza de la popularidad y el encanto televiso de MotoGP, resulta arriesgado.

El realismo es la clave jugable de este nuevo simulador. Los 61 kilómetros del circuito de montaña de Snaefell están recreados al dedillo gracias a la tecnología de escaneado láser. El trazado, que no cuenta con escapatorias o medidas de seguridad, pero sí con un asfalto lleno de baches, cambios de rasante y curvas endiabladas es una auténtica trampa para los pilotos más novatos. El control, además, es tremendamente exigente incluso en los niveles de dificultad más bajos. Si no estamos pendientes de la posición de nuestro piloto sobre la moto, de frenar lo justo o tumbamos más de la cuenta acabaremos comiendo asfalto. Durante nuestras primeras partidas, no exageramos, tuvimos decenas de accidentes. Si, además, cambiamos las ayudas para aumentar el nivel de simulación, el pilotaje se vuelve realmente endiablado y realista. Algunos lo verán como un defecto, pero a nosotros nos ha encantado. La sensación de velocidad es brutal y hay que estar alerta en todo momento, pero merece la pena. Además, cuenta con otros 9 circuitos "menores" de Reino Unido, modo a pantalla partida para dos jugadores y un online algo insulso para 8 pilotos.



El control es muy exigente y hay veces que deseamos partir el mando en dos, pero también es gratificante.



Además del mítico circuito Snaefell también corremos en otros 9 trazados repartidos por todo el Reino Unido.

» CON UNA SIMULACIÓN **REALISTA** POR BANDERA, DE CUADROS



① **LA SALIDA** puede ser el escenario de nuestra primera caída si aceleramos más de la cuenta. Eso, o que hagamos un caballito de lo más fardón.



② **LA POSICIÓN DEL PILOTO** sobre la moto es fundamental para superar las zonas con cambios de rasante, baches o curvas concatenadas.



③ **LA DIFICULTAD** es tan alta que durante las primeras carreras pasamos mucho tiempo besando el pavimento, incluso con las ayudas activadas.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El control, realista y exigente. La sensación de velocidad. El modo carrera engancha.

» LO PEOR
Modos de juego demasiado clásicos y, con el tiempo, echamos en falta más circuitos.

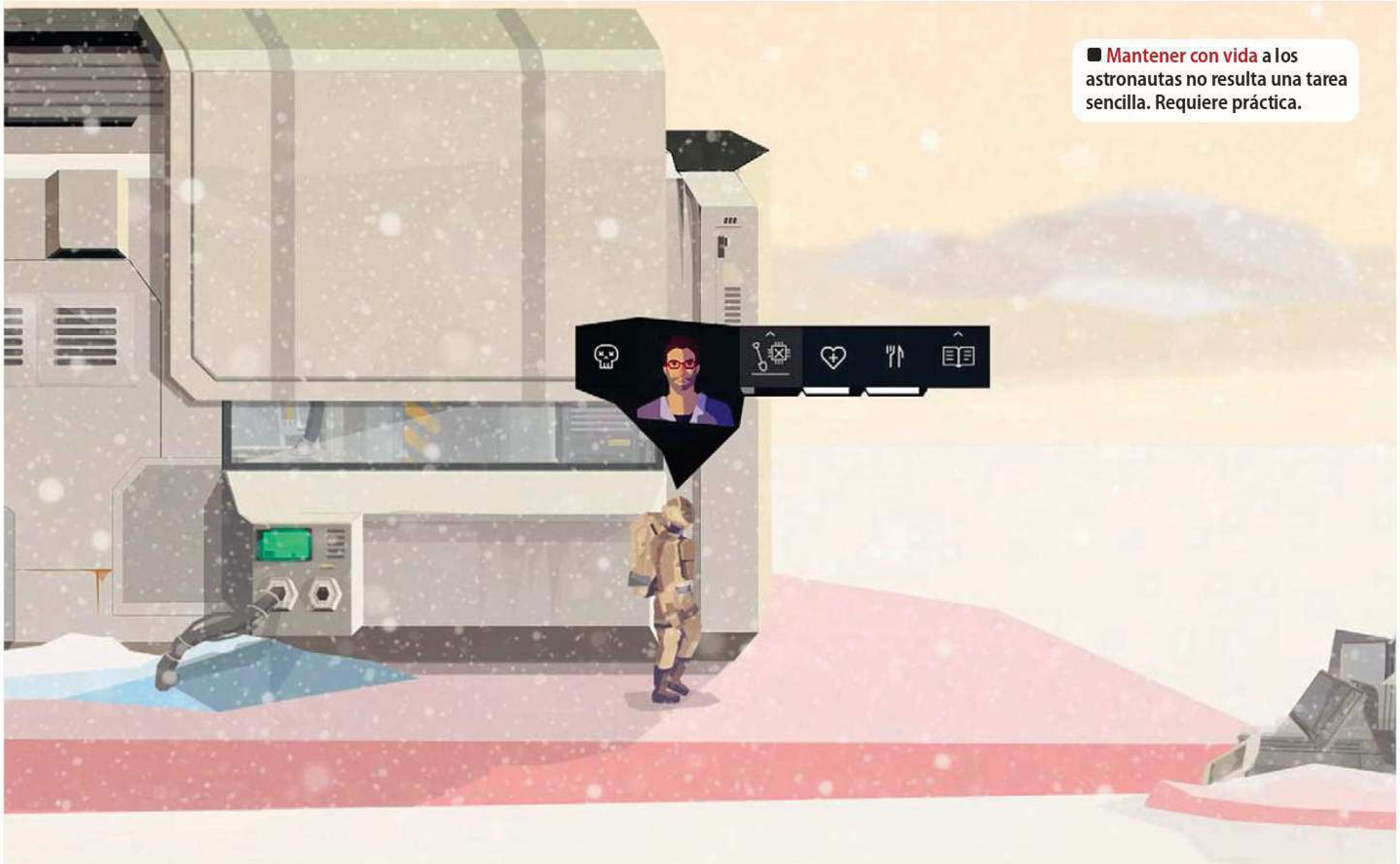
Nota	Apartado
72	**» GRÁFICOS** Los circuitos están recreados al detalle, pero texturas y modelos flojean.
70	**» SONIDO** La música brilla por su ausencia, pero efectos como el viento sí convencen.
76	**» DIVERSIÓN** El control de las motos desespera, pero es tan bueno que engancha.
70	**» DURACIÓN** 10 circuitos y pocos modos de juego, que no duran lo que nos gustaría.
NOTA 74	No es un portento técnico y la escasez de circuitos o modos no ayuda, pero el control es tan bueno que lo compensa todo.



Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **SLEEPLESS CLINIC**
Editor: **AVANCE DISCOS**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **14,95€**

Jugadores: **1** · Jug. online: **NO** · Textos: **CASTELLANO** · Voces: **--** · Blu-ray: **SÍ** · Resolución: **1080 P**

http://www.sleeplessclinic.com/



Mantener con vida a los astronautas no resulta una tarea sencilla. Requiere práctica.

PERDIDOS EN EL ESPACIO

Symmetry

Sobrevivir en un planeta frío y hostil es la base sobre la que gira esta aventura de Sleepless Clinic. Pero es más fácil decirlo que hacerlo.

Después de un accidentado aterrizaje, tres miembros de una tripulación espacial deben unir sus fuerzas para soportar un clima extremo y lograr reparar las piezas de su nave. Una labor que puede parecer sencilla, pero que a la hora de la verdad no lo es en absoluto.

Lo primero que destaca de *Symmetry* es su elevado nivel de dificultad. Aunque en realidad la mecánica del juego se reduce a recolectar recursos, cocinar y hacer descansar a sus protagonistas, lo cierto es que medir con precisión los tiempos resulta crucial. Tanto, que lo más probable es que haya que empezar varias partidas antes de cogerle del todo el truco al lanzamiento. E incluso así, se necesitan práctica y paciencia para aguantar vivo unos pocos días del juego. Los personajes no son lo que se dice rápidos, y el equilibrio entre trabajar, atender a las necesidades vitales y aprender para mejorar en las tareas está calculado con auténtica precisión de cirujano. Además, los aparatos de la base en la que se desarrolla la aventura tienden a escacharrarse con mucha frecuencia, lo que obliga a gastar todavía más tiempo y más recursos. Con todo, *Symmetry* consigue resultar bastante entretenido, sobre todo una vez que se descubre la forma de jugar (los básicos tutoriales iniciales no son de gran ayuda), y como todo juego de supervivencia, logra también "picar" para ver lo lejos que se puede llegar en él. Eso no quita, no obstante, que lo limitado de las acciones que se pueden llevar a cabo y lo mucho que se repiten estas, no vayan a hacer perder el interés de los jugadores menos pacientes antes de despegar de regreso a casa.



Esas cápsulas sirven para descansar y recuperar energía. Algo imprescindible, o si no, mal asunto.



Cuando un personaje muere, se puede enterrar o aprovechar como comida. Al más puro estilo *¡Viven!*

MANUAL DE SUPERVIVIENCIA



① **TALAR.** La madera resulta necesaria para alimentar la estufa y poder mantener el refugio caliente. No estamos lo que se dice en el Caribe.



② **COCINAR.** Los personajes tienen que estar alimentados en todo momento. Por desgracia, el sistema de cocina falla cada dos por tres.



③ **RECOGER.** Los restos de chatarra están, al igual que los árboles, fuera del refugio. Y a medida que pasan los días, más lejos toca ir a buscarlos.

VALORACIÓN

LO MEJOR
Su mecánica puede llegar a atrapar bastante. Y la presentación cumple su cometido.

LO PEOR
Las acciones son bastante limitadas. Más opciones se hubiesen agradecido lo suyo.

Nota	Apartado
70	**GRÁFICOS** Son bastante sencillos, aunque la ambientacion sí está lograda.
65	**SONIDO** Los efectos resultan sosillos, y no hay voces de ningún tipo.
68	**DIVERSIÓN** La propuesta engancha, pero también se vuelve algo repetitiva.
75	**DURACIÓN** Por su elevada dificultad garantiza muchas horas de entretenimiento.
NOTA 70	Un juego de supervivencia exigente y austero, al que no le habría venido mal algo más de variedad en su desarrollo.



Género:
ACCIÓN
Desarrollador:
DIMPS
Editor:
BANDAI NAMCO
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
59,95 €
Precio Collector Ed.:
129,95 €

JUGADORES **1**
JUG. ONLINE **2-8**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **JAPONÉS**
BLU-RAY **SÍ**
RESOLUCIÓN **1080 P**

https://es.bandainamcoent.eu/sword-art-online/sword-art-online-fatal-bullet



Antes de empezar con la acción que nos trae este nuevo *SAO* tenemos que crearnos un avatar a nuestra imagen y semejanza.

PREPARA TU MEJOR **DISPARO** Y DÉJATE DE HECHIZOS

Sword Art Online: Fatal Bullet

El mundo de la realidad virtual ha dado un paso más allá en el universo de *Sword Art Online* y nos transporta hasta un shooter muy peligroso.

El universo de *Sword Art Online* se amplía con *Fatal Bullet*, un nuevo título en el que nos transportamos hasta el VRMMORPG Gun Gale Online (GGO) donde la acción es la protagonista. Así pues, dejamos a un lado hechizos y el estilo de corte fantástico de los anteriores para armarnos hasta los dientes con metralletas, pistolas y espadas de luz, por ejemplo.

En este shooter en tercera persona nuestro objetivo principal será descubrir los secretos que hay tras GGO usando nuestro propio avatar. Así pues, antes de dar comienzo a la historia se nos presenta un editor de personajes con el que podemos crear una copia de nosotros mismos y dotarla de las habilidades que deseemos. Dentro de los muros virtuales de Gun Gale Online podemos realizar tanto tareas relacionadas con la historia como secundarias, las cuales nos ayudan a subir de nivel y conseguir una mejor equipación. La mayoría de dichas tareas tienen que ver con demostrar lo que valemos usando las armas. Así pues, podemos echar mano de una de las dos que podemos equiparnos y ayudarnos del visor que no desaparece de la pantalla en ningún momento. Técnicamente, *Sword Art Online: Fatal Bullet* destaca por los diseños de los personajes, aunque los escenarios pecan de vacíos y los enemigos son muy repetitivos. Y la BSO, parecida a la del anime, se da la mano con un gran doblaje al japonés (los subtítulos están en nuestro idioma). Así pues, los seguidores de Kirito, Asuna y compañía tienen una cita ineludible con esta entrega, que además supone un soplo de aire fresco.



El modo multijugador permite hacer equipo con otros amigos para derrotar juntos a un mismo jefe.



Kirito, Asuna, Leafa y más personajes del universo *SAO* se han adaptado realmente bien a Gun Gale Online.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La ambientación, fiel a la historia original.
Los diseños de los personajes.

» LO PEOR
Enemigos repetitivos y escenarios vacíos.
Caída de "frames" en los momentos clave.

73	**» GRÁFICOS** Correcto uso del "cel shading" con buenos diseños de protagonistas.
72	**» SONIDO** Basado en la serie de televisión, cumple con su misión sin más.
75	**» DIVERSIÓN** Las misiones principales y secundarias terminan siendo repetitivas.
78	**» DURACIÓN** Entre 30 y 40 horas puede llevarnos exprimir el 100% del juego.
NOTA 75	Dirigido exclusivamente a los fans acérrimos de *SAO, Fatal Bullet* ofrece un nuevo punto de vista de esta conocida serie.

» MUCHO MÁS QUE **DISPARAR**



1 **HAZ AMIGOS.** Nuestro nivel de amistad con los personajes puede aumentar si hacemos equipo con ellos o les regalamos ítems especiales.



2 **GESTIONA EL DINERO.** ArFA-Sys es una IA que, aparte de luchar con nosotros como un guerrero más, nos administrará el dinero.



3 **CAMBIA DE LOOK.** Asuna se encarga de crearnos nuevas armaduras a partir de recetas que se encuentran perdidas por el mapa.





Super Hydorah es un matamarcianos de scroll horizontal desarrollado por Locomalito y con música de Gryzor87.

PS4/PS VITA | ABYLIGHT | MATAMARCIANOS | YA DISPONIBLE | 19,99 €

Super Hydorah

Tras pasar por otras plataformas, el matamarcianos creado por el malagueño Locomalito llega por fin a PS4 (y PS Vita, y además es cross-buy) en formato digital y también en físico, contanto incluso con una edición coleccionista en colaboración con Limited Run Games. *Super Hydorah* es un matamarcianos de scroll horizontal inspirado en clásicos del género como el mítico *Gradius*. Nuestro objetivo es lograr atravesar de una pieza los 21 niveles del juego, de estructura no lineal (con 35 subniveles y otros tantos jefes finales), esquivando las balas enemigas y reventando a los más de 100 tipos de enemigos distintos con nuestras armas. Tenemos arma principal y secundaria, e iremos desbloqueando distintos tipos según avancemos, además de poder potenciarlas con los "power-ups" que encontraremos por el camino (y que cambian cada pocos segundos, lo que nos permitirá, si somos lo bastante hábiles, hacernos con el que más nos tinterese en cada momento). Y lo mejor de todo es que podremos disfrutarlo cooperando con un amigo (sólo en PS4) y con un minijuego extra llamado Robot Chase. Pura diversión "old school".

VALORACIÓN. **Un desafiante y divertido matarmarcianos que hará las delicias de los buenos aficionados a este género.** NOTA **84**



Sus 21 niveles ofrecen una estructura no lineal. Y en todos ellos hay un secreto oculto.







Deiland es un juego de gestión de recursos y aupervivencia muy asequible para todos los públicos.

PS4 | CHIBIG | SUPERVIVENCIA | YA DISPONIBLE | 14,99€

Deiland

Desarrollado por el estudio valenciano Chibig, *Deiland* nos pone en la piel de un joven llamado Arco, con el objetivo de salir adelante en un pequeño planeta circular, en el que iremos aprendiendo cómo gestionar recursos, construyendo herramientas y edificios que nos ayudarán a avanzar, y defendiéndonos de las fuerzas malignas que nos acechan. La aventura dura unas 15 horas (si queremos verlo todo), aunque luego podremos seguir con nuestras "tareas diarias" en juego libre. Un planteamiento que no es nuevo, pero rara vez es tan asequible para todos los públicos.

VALORACIÓN. **Aunque no sea tan profundo como *Stardew Valley*, todo está tan bien medido y diseñado en Deiland que da gusto jugarlo.** NOTA **70**



Lograr que nuestros peregrinos lleguen "enteros" al final de cada nivel en nuestro objetivo principal.

EXCLUSIVO PlayStation VR

PS4 | DAKKO DAKKO | ESTRATEGIA | YA DISPONIBLE | 16,99 €

Pop-Up Pilgrims

Con no pocas reminiscencias al clásico *Lemmings* se presenta esta propuesta de Dakko Dakko, que mezcla estrategia y plataformas llevándola a un entorno de realidad virtual. Usando apenas dos botones y la cabeza para "apuntar", nuestro objetivo será llevar a los peregrinos hasta el final del nivel sanos y salvos, y a ser posible pillando los coleccionables que veamos por el camino. Pero esto más fácil decirlo que hacerlo, y los niveles que dan forma a los seis mundos se irán complicando a medida que avancemos, con momentos que pueden resultar algo frustrantes.

VALORACIÓN. **Estrategia y plaformas al estilo *Lemmings*, bien adaptada a la VR aunque si no tienes paciencia puede acabar desquiciándote.** NOTA **73**



Sprint Vector es un juego de carreras bien diseñado para PS VR en el que sudarás (literalmente).

PS4 | SURVIOS | VELOCIDAD | YA DISPONIBLE | 24,99 €

EXCLUSIVO PlayStation VR

Sprint Vector

El estudio Survios nos propone sumergirnos en unas futuristas carreras entre patinadores en las que acabaremos casi tan cansados como si nos calzáramos los patines de verdad. A *Sprint Vector* se juega de pie, y avanzamos moviendo los mandos Move mientras usamos nuestro cuerpo y distintos gestos para girar y evitar los obstáculos. Lo cierto es que, una vez dominado el sistema, resulta de lo más satisfactorio. Pero insistimos, por sus exigencias "físicas", no todo el mundo disfrutará de estos 12 circuitos (con 9 pruebas de obstáculos), que además terminan haciéndose un poco cortos, aunque el multijugador lo compensa en buena medida.

VALORACIÓN. **Una idea innovadora (y arriesgada) que funciona, aunque no es para todo el mundo y se queda un poco corto en contenidos.** NOTA **78**



Colonizar (y sobrevivir) en Marte es lo que nos propone este juego de estrategia de gestión.

PS4 | KOCH MEDIA | ESTRATEGIA | YA DISPONIBLE | 39,99€

Surviving Mars

Desarrollado por Haemimont Games y Paradox Interactive, *Surviving Mars* es un juego de construcción y gestión de colonias en Marte. Por lo visto, la humanidad ya no tiene bastante con vivir en la Tierra y nos envían a nosotros a colonizar el planeta rojo, en un desarrollo que pone especial énfasis en la supervivencia y control de recursos. Habrá que investigar y tomar las mejores decisiones para asentar desarrollar nuestra colonia, sin descuidar aspectos como el ocio o la seguridad en este entorno hostil. Por desgracia, la interfaz no es la más cómoda para el que no esté acostumbrado a este tipo de juegos. Y que nos llegue en inglés tampoco ayuda.

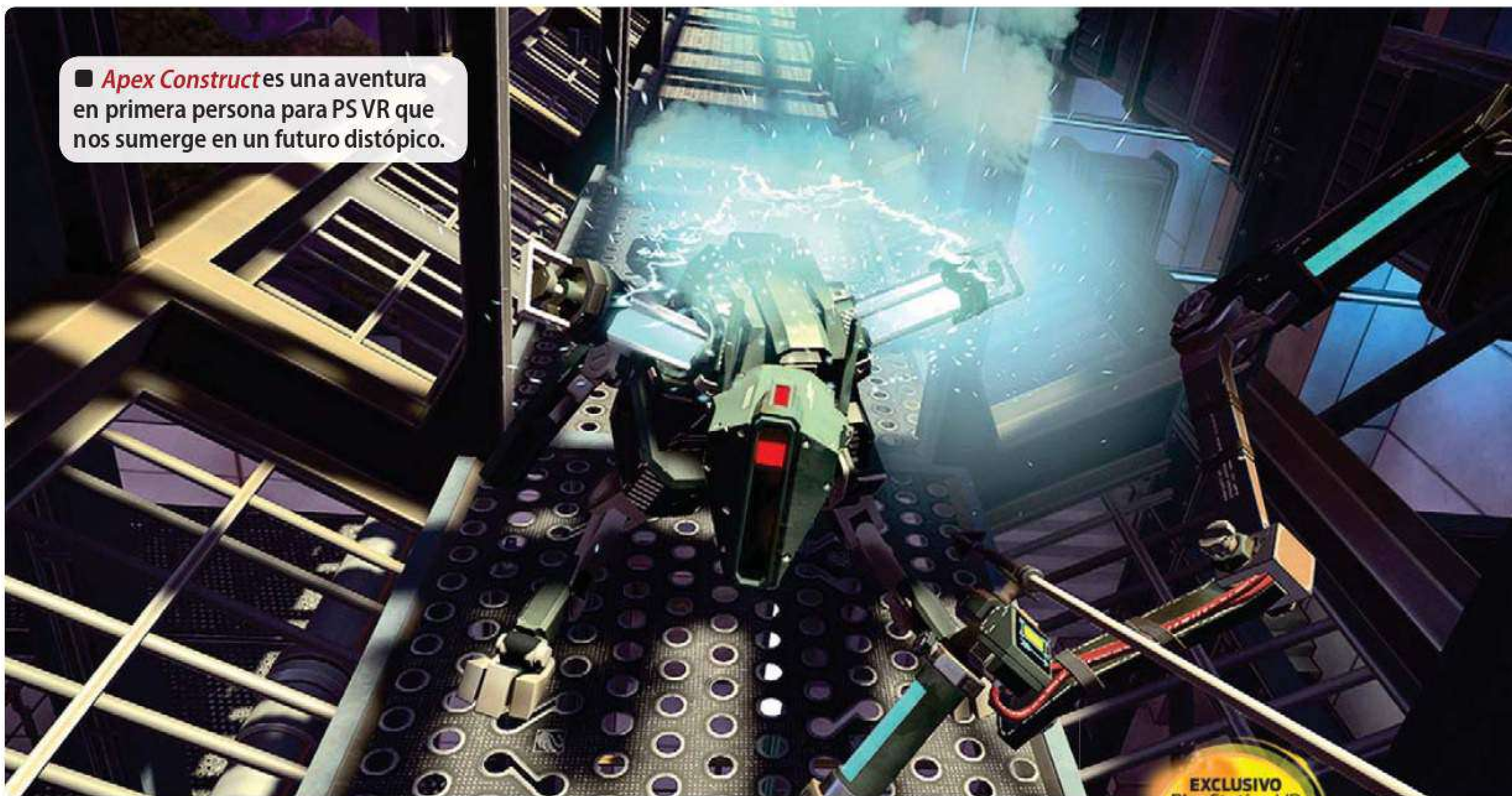
VALORACIÓN. **Los amantes de la estrategia que dominen el inglés seguro que disfrutan sobreviviendo y colonizando el planeta rojo.** NOTA **76**











Apex Construct es una aventura en primera persona para PS VR que nos sumerge en un futuro distópico.

PS4 | FAST TRAVEL GAMES | AVENTURA | YA DISPONIBLE | 29,99 €

EXCLUSIVO PlayStation VR

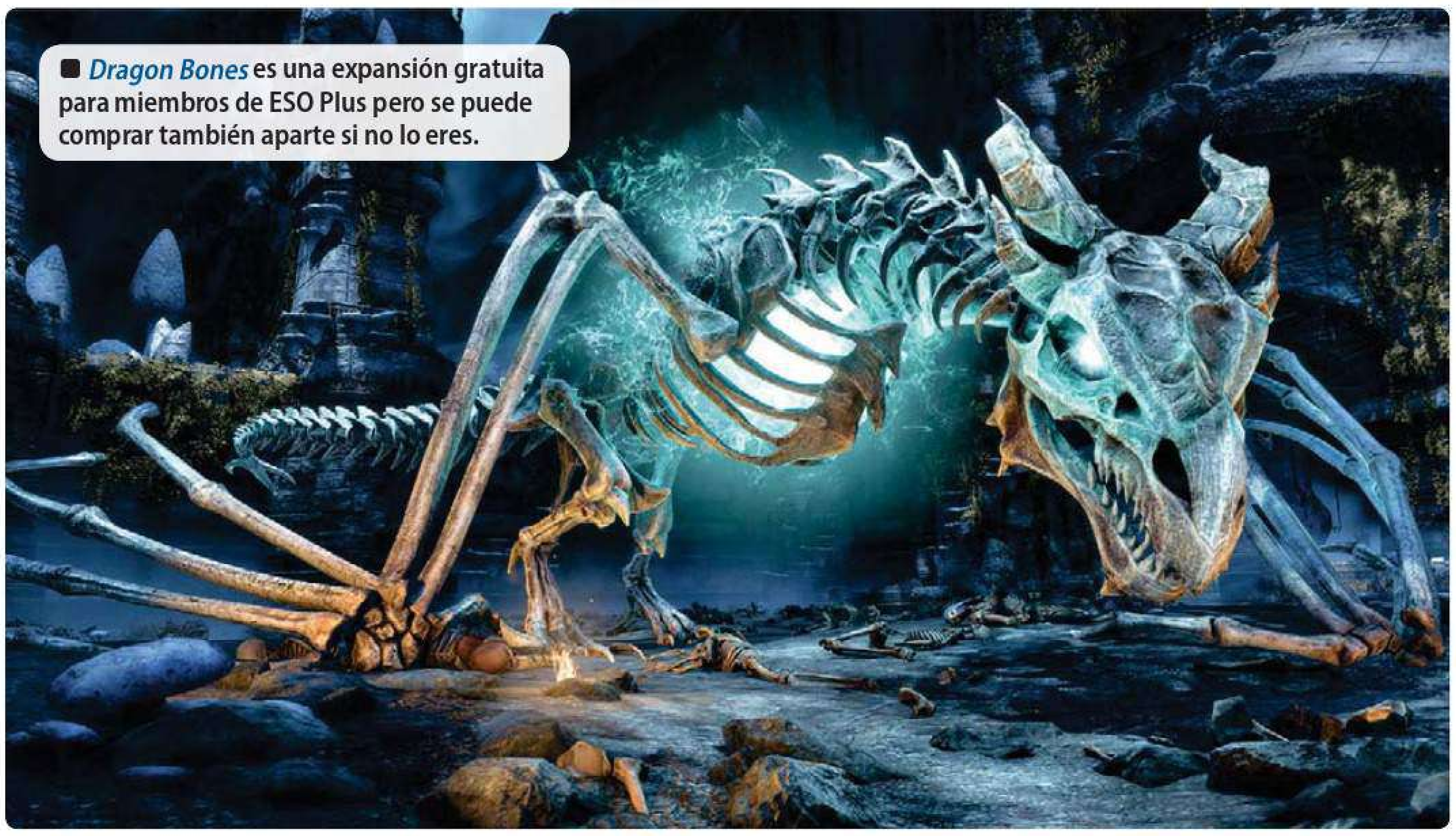
Apex Construct

Esta aventura en primera persona que sólo puede disfrutarse con PlayStation VR nos sumerge en una distopía futura en la que dos inteligencias artificiales ("padre" y "madre") pugnan por el control de una civilización caida. ¿Adivináis quién está en medio? Exacto: nosotros, que con un original arco y nuestro ingenio tendremos que abrirnos paso por pequeños pero bien diseñados escenarios repletos de puzles (que por desgracia terminan pecando de repetitivos). Además de generar escudos para protegernos de los ataques enemigos, nuestro arco puede disparar distintos tipos de flechas, y se maneja estupendamente gracias a los mandos Move. Por desgracia, a la hora de movernos, *Apex Construct* no termina de convencernos. Podemos optar por un movimiento "natural" o "teletransportarnos", pero a la hora de girar nos obliga a mover el mando Move mientras pulsamos el botón triángulo... y si lo pulsamos sin realizar correctamente el movimiento de "giro", la cámara hace un giro de 180º, lo que nos costará no pocos disgustos. Una pena, porque el desarrollo engancha.

VALORACIÓN. **Una mala decisión de diseño lastra una interesante aventura de acción para PS VR.** NOTA **74**

COMPLEMENTOS, PACKS, EXPANSIONES...

Contenido descargable de PlayStation Store



Dragon Bones es una expansión gratuita para miembros de ESO Plus pero se puede comprar también aparte si no lo eres.

PS4 | BETHESDA | MMORPG | YA DISP. | GRATIS (DRAGON BONES GRATIS PARA MIEMBROS ESO PLUS)

THE ELDER SCROLLS ONLINE

Dragon Bones y actualización 17

El paquete de contenido descargable *Dragon Bones* incluye dos mazmorras nuevas: Scalecaller Peak (Cumbre de la Invocadora de Escamas) y Fang Lair (Guarida de los Colmillos), que están disponibles en los modos Normal y Veterano. *Dragon Bones* es gratuito para todos los miembros de ESO Plus y estará disponible en la Crown Store para que puedan comprarlo también los que no sean miembros. Por otro lado, la actualización 17 (que si es gratis para todos) incluye un sistema de atuendos actualizado, dos nuevos campos de batalla (Mor Khazgur y las oscuras cuevas de Deeping Drome), el muy esperado sistema de almacenamiento en viviendas (liberando así un valioso espacio de inventario y en el banco) y funcionalidades de juego adicionales, como un nuevo sistema de subida de nivel, además de varias mejoras para el combate. En suma, una actualización de lo más completa.

VALORACIÓN. **Si estás enganchado a *TESO*, estas dos expansiones te van a hacer muy feliz.**



Con la actualización 17 ya podemos almacenar objetos en nuestra vivienda, liberando así espacio en el inventario y en el banco.



Dragon Bones ofrece dos nuevas mazmorras: Cumbre de la Invocadora de Escamas y Guarida de los Colmillos.





PS4 | FRONTIER | SIMULADOR | YA DISP. | GRATIS

ELITE DANGEROUS

Beyond: Chapter One

La tercera temporada de *Elite Dangerous* nos trae mejoras como cambios en las mecánicas de ingeniería, un nuevo sistema de recompensas en las misiones o una nueva nave de combate, llamada The Chieftain. ¡Y es gratis!

VALORACIÓN. **Aunque también amplia la historia, sus novedades se centran en mejorar la experiencia de juego.**



PS4 | UBISOFT | AVENTURA | YA DISP. | GRATIS

ASSASSIN´S CREED ORIGINS

Discovery Tour

Concebido como una herramienta educativa, esta nueva modalidad gratuita nos permite explorar la increíble recreación del antiguo Egipto que hace *ACO* sin presiones de tiempo, ni de combates, ni elementos jugables.

VALORACIÓN. **Un paseo de lo más instructivo por el antiguo Egipto al alcance de todos los públicos.**



PS4 | WARNER | AVENTURA | YA DISPONIBLE | 2,99 €

LEGO MARVEL SUPERHEROES 2

Black Panther

Con la peli de Marvel petándolo en los cines no podemos resistirnos ante este DLC que nos sumerge en un nuevo nivel (el reino de Wakanda) con nuevos personajes como Black Panther (skin de vibranium), Okoye o Nakia.

VALORACIÓN. **Un nivel extra y nuevos personajes que se unen a los más de 200 disponibles, por sólo 2,99€.**



PS4 | CAPCOM | LUCHA | YA DISPONIBLE | 29,99 €

STREET FIGHTER V

Season 3: Character Pack

La temporada 3 de *Street Fighter V: Arcade Edition* (o, como la encontraréis en el Store, Season 3: Character Pack) trae seis luchadores adicionales. Cuatro son conocidos por todos (Sakura, Blanka, Cody y Sagat), que se unen a los recién llegados Falke y G, misteriosos luchadores que pelearán por estar a la altura de estas leyendas del género. Cada uno de estos personajes incluye, además, un traje de batalla superior y los colores 3-10 desbloqueados, así como un título especial. Y mucho ojo, que este contenido está incluido ya en *Street Fighter V: Arcade Edition Deluxe*.

VALORACIÓN. Seis luchadores que vienen a enriquecer a uno de los mejores juegos de lucha de PS4. Eso sí, lo vemos algo caro.



PS4 | SQUARE ENIX | MMORPG | YA DISPONIBLE | GRATIS

FINAL FANTASY XIV: STORMBLOOD

Rise of a New Sun

El segundo parche importante para *FFXIV: Stormblood* ofrece nuevas misiones del escenario principal (como un regreso a Doma), una nueva mazmorra de asalto (Omega: Sigmascape, con unos jefes que nos remiten a los enemigos de *FFVI*) y una nueva prueba de alto nivel (The Jade Stoa). Además, incluye una revisión del sistema glamour para poder personalizar el aspecto de los personajes de forma más sencilla (ahora podemos almacenar hasta 200 piezas de equipo en un nuevo inventario especializado), actualizaciones en las viviendas, nuevas misiones de tribus de bestias y distintos ajustes en la jugabilidad (como un reajuste del equilibrio de los oficios).

VALORACIÓN. *Rise of a New Sun* incluye jugosas mejoras en la experiencia de juego y un buen puñado de buenos contenidos que encandilarán a los fans de *FF*.



PS4 | WARNER | LUCHA | YA DISPONIBLE | 9,99 €

INJUSTICE 2

Pack de Luchadores 3

Si has adquirido *Injustice 2 Ultimate Edition* o Injustice 2 Ultimate Pack o te compras el Pack de Luchadores 3 en PS Store ya puedes jugar en *Injustice 2* con las míticas Tortugas Ninja de Kevin Eastman y Peter Laird: Leonardo, Raphael, Donatello y Michelangelo. Por supuesto, cada uno de ellos dispondrá de sus propios golpes, habilidades y movimientos especiales. Cómo no, podremos equiparnos con las armas características (katanas, bastón bo, nunchakus o puñales sai) de estos icónicos e inolvidables quelonios. Y lo mejor es que podremos seleccionarlos incluso en los modos Online y Torneo, en los que no todos los equipamientos están disponibles.

VALORACIÓN. Aunque no sale barato, es difícil resistirse a controlar a las icónicas Totugas Ninja, que se adaptan como anillo al dedo a la idiosincrasia de *Injustice 2*.

PS4 | BANDAI NAMCO | VELOCIDAD | YA DISP. | SIN CONFIRMAR

PROJECT CARS 2

Porsche Legends Pack

El simulador *Project CARS 2* celebra el 70º aniversario de Porsche con el Porsche Legends Pack. Ofrece nueve modelos legendarios cuidadosamente seleccionados de la historia de Porsche (incluyendo el Porsche 911 RSR de 2017 o el Porsche 917/10 de 1972, más conocido como "Can-Am Killer"), una pista certificada por la FIA íntimamente asociada con Porsche (primicia en cualquier juego de coches), veinte decoraciones distintivas, nueve eventos comunitarios y cinco nuevos eventos profesionales, diseñados con mucho mimo para integrarse en la experiencia de esta mítica marca.

VALORACIÓN. Los aficionados a la velocidad en general y a esta legendaria marca alemana en particular sabrán valorar el gusto por el detalle que desprende este DLC para *Project CARS 2*.



Incluye nueve míticos modelos de Porsche recreados con todo lujo de detalles, entre otros extras.



LOS MEJORES **MANDOS** DE PS4, ANALIZADOS FRENTE A FRENTE

TOMA EL CONTROL

Pocas pegas podemos ponerle al Dual Shock 4. Pero ya existen un buen puñado de alternativas al mando oficial de Sony. Algunas son más económicas, otras dignas del "gamer" más sibarita... ¡Descúbrelas!

Comprar un pad es una decisión que hay que meditar bien, ya que pasará con nosotros una ingente cantidad de horas. E incluso puede condicionar nuestro rendimiento en según qué casos. Antes de decantarnos por uno u otro, hay que tener muy en cuenta los géneros en los que vamos a usarlo, así como nuestras preferencias como usuario.

Si lo tuyo son los shooters en primera persona, la mejor opción es el Razer Raiju. Sus sticks, botones extras y gatillos configurables sitúan su desempeño por encima de todos los demás en este género. Aunque no es recomendable en juegos que tiren de cruceta masivamente. Para eso tenemos el Nacon Revolution 2. Ambos requieren un periodo de adaptación para sacarles el máximo partido (más aún el Nacon por su software) pero pueden ayudarte bastante a mejorar tu rendimiento. Si lo que quieres es algo no específico y que responda bien en toda las circunstancias, el clásico Dual Shock 4 resulta aún hoy imbatible. El Compact Wired le hace sombra, y a un precio bastante menor, pero el llevar cable y alguna carencia más le sitúan por detrás. En una liga diferente, por el usuario al que va destinado, se sitúa el Mini Pad de Hori, una gran elección si quien lo va a usar es el pequeño de la casa. Sus argumentos están claros, y también sus limitaciones, por lo que es una opción en ese caso únicamente. Y finalmente, y sólo si lo que te atrae es la configuración de sticks asimétrica, puedes probar el Oryx de Hori. Ofrece una calidad inferior a todos los demás, de media, pero su asimétrica disposición puede resultar clave para muchos jugones que ven en el Nacon Revolution 2 una opción demasiado cara.

ANALIZAMOS:

- DUAL SHOCK 4
- HORI ONYX
- HORI PAD MINI
- NACON REVOLUTION 2
- NACON WIRED COMPACT CONTROLLER
- RAZER RAIJU



COMPAÑÍA **SONY**
COMPATIBLE **PS4**
INALÁMBRICO **SÍ**
PRECIO **59,95 €**
WEB **PLAYSTATION.COM/ES-ES**

DUAL SHOCK 4

La tranquilidad de ser el mando oficial

Aunque no sea perfecto, el Dual Shock 4 es un mando equilibrado capaz de adaptarse a todas nuestras necesidades.

» CARACTERÍSTICAS: Inalámbrico por bluetooth, carga mediante cable mini USB y permite encender la consola de manera inalámbrica. Tiene un pequeño altavoz, vibración, conector para cascos y una barra de luz necesaria para usar con el PSVR. Su tamaño medio es apto para todo tipo de manos. Botones frontales y gatillos con recorrido medio. Cruceta con las cuatro direcciones partidas.



■ La barra de luz le permite ser detectado por la cámara y funcionar con PlayStation VR.

» LO MEJOR: Posee el tamaño más adecuado para todo tipo de manos y su diseño es ya un clásico. Es completamente inalámbrico y la batería, si no usas cascos conectados al pad, dura bastante. El altavoz que tiene instalado permite algunos efectos muy curiosos en determinados juegos y tiene sensor de movimientos. Su configuración estándar y equilibrada permite jugar a cualquier género con garantías.

» LO PEOR: Los sticks, comparados con otros competidores, tienen demasiado ángulo muerto. Su recubrimiento cóncavo no es especialmente adherente, y se desgasta con facilidad. La batería, si se usan cascos, dura más bien poco. Y no se puede jugar con cable si la batería se ha agotado por completo. La cruceta partida hace las diagonales un poco complicadas, aunque al menos es blanda.

» ¿PARA QUIÉN ES? Para cualquier jugador que no busque un control pad especializado en un genero en concreto y que quiera pagar un precio razonable por un mando de durabilidad y resistencia probada. También para aquellos que juegan muy separados de la televisión o que no quieren cables de ningún tipo. Y es él único que puede ser captado por el dispositivo de realidad virtual Play Station VR, por lo que si lo tienes, es una ventaja añadida muy a tener en cuenta.

» VALORACIÓN: MUY BUENO

El mando oficial de PS4 es fiable como pocosy debe ser tu primera opción salvo que busques algo más específico. Si has tenido otra consola PlayStation ya estarás acostumbrado a su diseño. Y es el único capaz de funcionar con PlayStation VR.



COMPAÑÍA **HORI**
COMPATIBLE **PS4**
INALÁMBRICO **SÍ**
PRECIO **54,95 €**
WEB **STORES.HORIUSA.COM/**

HORI **ONYX**

Lo más parecido al control pad de Xbox

La disposición asimétrica de los sticks es el principal valor diferencial de este mando de Hori, que cumple en el resto de los apartados.

» CARACTERÍSTICAS: Es un control pad completamente inalámbrico, pero sin cable de carga. Configuración de los sticks asimétrica y cruceta "entera". Los sticks producen una señal sonora al inclinarse y el mando ofrece diferentes niveles de vibración aunque carece de jack para cascos. Ofrece un tamaño medio apto para todas las manos y una ergonomía adecuada. Y su peso súper ligero convencerá a unos jugadores y no tanto a otros. Cuestión de gustos.



■ La disposición asimétrica de los sticks (uno arriba y otro abajo) es su principal característica.

» LO MEJOR: Sin duda, su principal valor diferencial es su disposición asimétrica para aquellos que busquen una configuración similar al del mando de Xbox. La cruceta, aunque algo blanda, permite realizar movimientos de manera precisa. Los sticks también están a un buen nivel, con una resistencia algo mayor a la media. Y su precio está por debajo de lo habitual y es completamente inalámbrico.

» LO PEOR: Los plásticos son de una calidad mejorable y tiene algunas carencias con respecto a sus competidores, como la falta de un conector para cascos o el cable de carga (aunque se puede cargar usando el del Dual Shock 4, eso sí). Los sticks producen un "click" al abandonar la posición vertical algo molesto y los gatillos inferiores carecen del recorrido necesario para regular bien la presión.

» ¿PARA QUIÉN ES? Quien encuentre el mando de Xbox más cómodo por la disposición de sus sticks (uno arriba y otro abajo) debería probar este mando de Hori. Todo lo demás que ofrece (buenos sticks, cruceta, etc) se puede encontrar en otros muchos pads, incluso más completos y sin carencias funcionales como las que presenta el Oryx, pero la disposición de los sticks puede marcar la diferencia.

» VALORACIÓN: BUENO

Si estás acostumbrado al mando de las consolas de Microsoft, el Onyx de Hori es una opción muy a tener en cuenta. Además, sale algo más barato que la mayorá de sus competidores. Y sus carencias y defectos tampoco son demasiado importantes.



COMPAÑÍA **HORI**
COMPATIBLE **PS4**
INALÁMBRICO **NO**
PRECIO **29,95 €**
WEB **STORES.HORIUSA.COM/**

HORI **PAD MINI**

Recomendado para los pequeños de la casa

Si tienes hijos o hermanos pequeños y necesitas un control pad más económico y adaptado a sus necesidades, aquí tienes la solución.

CARACTERÍSTICAS: Tamaño extra pequeño para un mando sencillo que, además, usa cable. Su ergonomía está pensada para que las manos de los niños alcancen sin problemas todos los botones. Ofrece unos sticks simétricos cóncavos y gatillos inferiores de bajo recorrido. Su simplicidad interior augura menos averías por posibles golpes. Y está disponible en varios colores.



Al tener cable, hay que usarlo cerca de la tele. Y no tiene panel táctil ni vibración.

LO MEJOR: El Pad Mini de Hori el único control pad de PS4 pensado para las manos pequeñas de los jugadores más jóvenes de la casa. Además, al no ofrecer algunas características clásicas (las más importantes vibración, altavoz y panel táctil) se ha conseguido un peso muy reducido. Su resistencia, al contar con menos partes "delicadas", también debería ser mayor. Y su precio también es una de sus mejores bazas frente a sus competidores, ya que cuesta la mitad de "pasta" que un Dual Shock 4.

LO PEOR: Los plásticos que usa son de calidad más bien pobre y el acabado en general refleja su precio. Los gatillos inferiores tienen un recorrido mínimo, son casi como los superiores. E insistimos: se han dejado por el camino algunas funcionalidades importantes: "jack" para los cascos, vibración, altavoz, panel táctil y barra de luz. Por todo ello, su uso queda limitado a los más pequeños.

¿PARA QUIÉN ES? Está claro que es un pad sólo recomendable para los niños, ya que busca simplicidad y ergonomía ajustada. El tener cable hará que tengan que sentarse cerca de la pantalla, tenlo en cuenta también si adquieres uno. Su precio, por las razones ya descritas, es ideal para este cometido, dado los accidentes que es más que probable que ocurran en manos de un niño...

» VALORACIÓN: BUENO

Su diseño extra pequeño obliga a dejar por el camino algunas cosas importantes (como la entrada para los cascos, el panel táctil, la vibración, el altavoz...), aunque quizás no tanto para un niño. Por tanto, sólo es recomendable para ellos.



COMPAÑÍA **NACON**
COMPATIBLE **PS4**
INALÁMBRICO **NO**
PRECIO **129,99 €**
WEB **NACONGAMING.COM/ES/**

NACON **REVOLUTION 2**

La alternativa más "profesional" y cara

Los profesionales de los eSports y los más sibaritas sabrán apreciar todas las posibilidades que ofrece este pad de Nacon.

CARACTERÍSTICAS: Mediante software y un ordenador, el Nacon Revolution Pro Controller 2 nos permite regular prácticamente todo: la sensibilidad, el punto muerto de sticks y gatillos, la vibración, etc. Remapeo de botones y 4 extras en la parte inferior del mando. Conector USB-C, cable trenzado y 4 perfiles distintos. Además, incluye unas pequeñas pesas que se alojan en unos compartimentos para variar el peso del pad. Vibra y tiene conector para cascos.



Mediante software y un ordenador se pueden configurar aspectos como la sensibilidad de los sticks.

LO MEJOR: Su cruceta facilita unas diagonales sin esfuerzo. Botones frontales grandes y accesibles y unos gatillos con un tacto fantástico que permite regular la presión perfectamente. El stick derecho es una maravilla por sensibilidad y adherencia. El software para ordenador permite hacer ajustes finos y complejos con los que adaptar la respuesta del mando. Materiales y diseño (con un aro led) fantásticos.

LO PEOR: Esta segunda versión ha perdido la opción de grabar macros en los botones. Usa cable y no permite encender a consola con él, teniendo que usar para ello el botón frontal de la consola o el Dual Shock 4. La posición y recorrido excesivo del stick izquierdo no gustará a quien tenga las manos pequeñas. Los gatillos inferiores tienen demasiado recorrido para shooters.

¿PARA QUIÉN ES? Para aquellos jugadores que busquen un mando profesional de eSports y que gusten de pasar horas afinándolo y haciendo pruebas. Aunque ha perdido la opción de grabar macros, sigue siendo el más adecuado para los juegos de lucha. Para los shooters también funciona muy bien por los sticks y los botones inferiores, aunque los gatillos no son los mejores.

» VALORACIÓN: EXCELENTE

Gracias a su software y un PC o Mac, permite configurar todo a tu gusto, incluidos la sensibilidad y ángulo muerto de los dos sticks. Y también su peso. Pero tantas opciones de personalización tienen un precio... bastante alto.



COMPAÑÍA **NACON**
COMPATIBLE **PS4**
INALÁMBRICO **NO**
PRECIO **39,95 €**
WEB **NACONGAMING.COM/ES/**

NACON **WIRED COMPACT CONTROLLER**

Una gran opción como mando de reserva

Un control pad con una relación calidad-precio realmente ajustada cuya única pega importante es que no es inalámbrico.

» CARACTERÍSTICAS: Usa cable para su funcionamiento (o sea, no es inalámbrico) y posee un tamaño algo menor a la media. Esta disponible en múltiples colores (azul, rojo, naranja, negro...) y la versión transparente tiene leds luminosos (bastante "cantosos", pero sobre gustos no hay nada escrito). Cruceta de 8 direcciones y botones frontales extra-grandes. Bonito diseño y materiales de buena calidad y tacto. Y tiene la configuración de los sticks simétrica (al contrario que su hermano mayor) y vibración.



■ **Ofrece una amplia gama de colores:** naranja, rojo, azul, transparente con leds luminosos...

» LO MEJOR: Su reducido tamaño (un poco más pequeño que el Dual Shock 4) es ideal para manos no demasiado grandes. Sus botones frontales de tamaño extra grande así como la cruceta con 8 direcciones reales son muy recomendables para los aficionados a los juegos de lucha. Su precio, muy por debajo de la media lo convierten en una opción ideal como mando de reserva.

» LO PEOR: Usa cable, lo que a estas alturas de la vida nos parece un engorro. Además, no permite encender la consola con él, teniendo que usar el botón del frontal de la misma o con Dual Shock 4 en su defecto. Los sticks tienen un borde un pelín más pronunciado de lo deseable pero son muy suaves. Las manos más grandes no encontrarán un aliado en su diseño.

» ¿PARA QUIÉN ES? Para todo aquel usuario que quiera ahorrarse un tercio de lo que vale el Dual Shock 4 y busque una opción licenciada por Sony. Recomendable también para los fans de los juegos de lucha y para jugadores que tengan las manos algo más pequeñas de lo habitual. Es ideal para mantenerlo como mando de reserva o para las "visitas".

» VALORACIÓN: MUY BUENO

Un control pad de prestaciones medias que no te dejará tirado en ninguna circunstancia. Tiene algunas pegas como que no sea inalámbrico, pero lo compensa con creces gracias a su más que apetecible precio.



COMPAÑÍA **RAZER**
COMPATIBLE **PS4**
INALÁMBRICO **NO**
PRECIO **169,95 €**
WEB **WWW.RAZERZONE.COM**

RAZER **RAIJU**

Ideal para los amantes de los shooters

Sus sticks, sus posibilidades de personalización y sus botones extra son algunas de las virtudes de este pad recomendado para shooters.

» CARACTERÍSTICAS: Ofrece cuatro botones extras programables (dos en los gatillos, y dos en la parte inferior) de los que se pueden desmontar dos de ellos. Bloqueo del recorrido del L2 y R2 y modo ultra-sensible. Capacidad para dos perfiles y controles de volumen de los cascos en el mando. Y los sticks vienen con dos recubrimientos posibles con distinta adherencia y vibración.



■ **A los botones inferiores** extra se les puede asignar funciones de los botones frontales.

» LO MEJOR: La principal virtud del Razer Raiju radica en sus sticks, que son sin ningún tipo de dudas los mejores de toda la comparativa, sin ángulos muertos y con una dureza y sensibilidad perfecta. Los gatillos inferiores pueden acortar su recorrido a un tercio e incrementar su sensibilidad. Los botones extra de la parte inferior ofrecen una gran ventaja en shooters y otros géneros donde soltar los sticks es lo último que quieres (y que debes) hacer.

» LO PEOR: Por desgracia, la cruceta es durísima y hacer diagonales con ella puede llegar a ser un suplicio. Los botones extras que hay junto a los gatillos no quedan muy al alcance si tus mandos son pequeñas. Como muchos otros mandos "profesionales" como el Nacon Revolution Pro Controller 2, usa cable, en teoría para un menor "input lag". Y no se puede iniciar la consola con él.

» ¿PARA QUIÉN ES? Un mando pensado para los amantes de los shooters, principalmente. Todo en este control pad está pensado para ese género, desde los botones extra, pasando por los gatillos con recorrido regulable, el modo "disparo inmediato" y unos sticks de recorrido corto y muy precisos. Mejor para gente con manos más grandes que pequeñas y sin problemas de "pasta", porque no es barato.

» VALORACIÓN: EXCELENTE

Un mando muy particular. Si buscas el mejor rendimiento en shooters, seguro que sabrás valorar la calidad de sus sticks, sus grandes posibilidades de personalización y sus extras. Eso sí, toda esta calidad hay que pagarla... Y el precio es bastante alto.

Escríbenos tus cartas, indicando en el sobre "**Consultorio**" a:
Grupo V. **PlayManía**. C/Valportillo Primera 11. 28108 Alcobendas (Madrid).

@ Manda tus e-mail a **playmania@grupov.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

El trofeo "maldito"

¡Hola compañeros de Playmania! Estoy intentando conseguir el platino de *Doom* pero resulta que el trofeo "El circulo esta completo" no me ha saltado. Por lo que leo en los foros de Bethesda, reconocen el error debido a una actualización y no tiene pinta que saquen "patch" de corrección. ¿Sabeis alguna forma de obtener el trofeo sin tener que reinstalar el juego y rehacerlo entero? Muchas gracias y un abrazo.

@Marc González

Efectivamente fue un error de un parche por lo que si lo tienes en físico puedes desinstalarlo y probar de nuevo sin actualizar. Si esto no es posible, prueba a encontrar todas las Pruebas rúnicas que están en la historia y entonces haz un "backup" de la partida antes de realizar ninguna de ellas. Si se completan todas y no salta el trofeo vuelve cargar el "backup" e intenta probar hasta que salte.

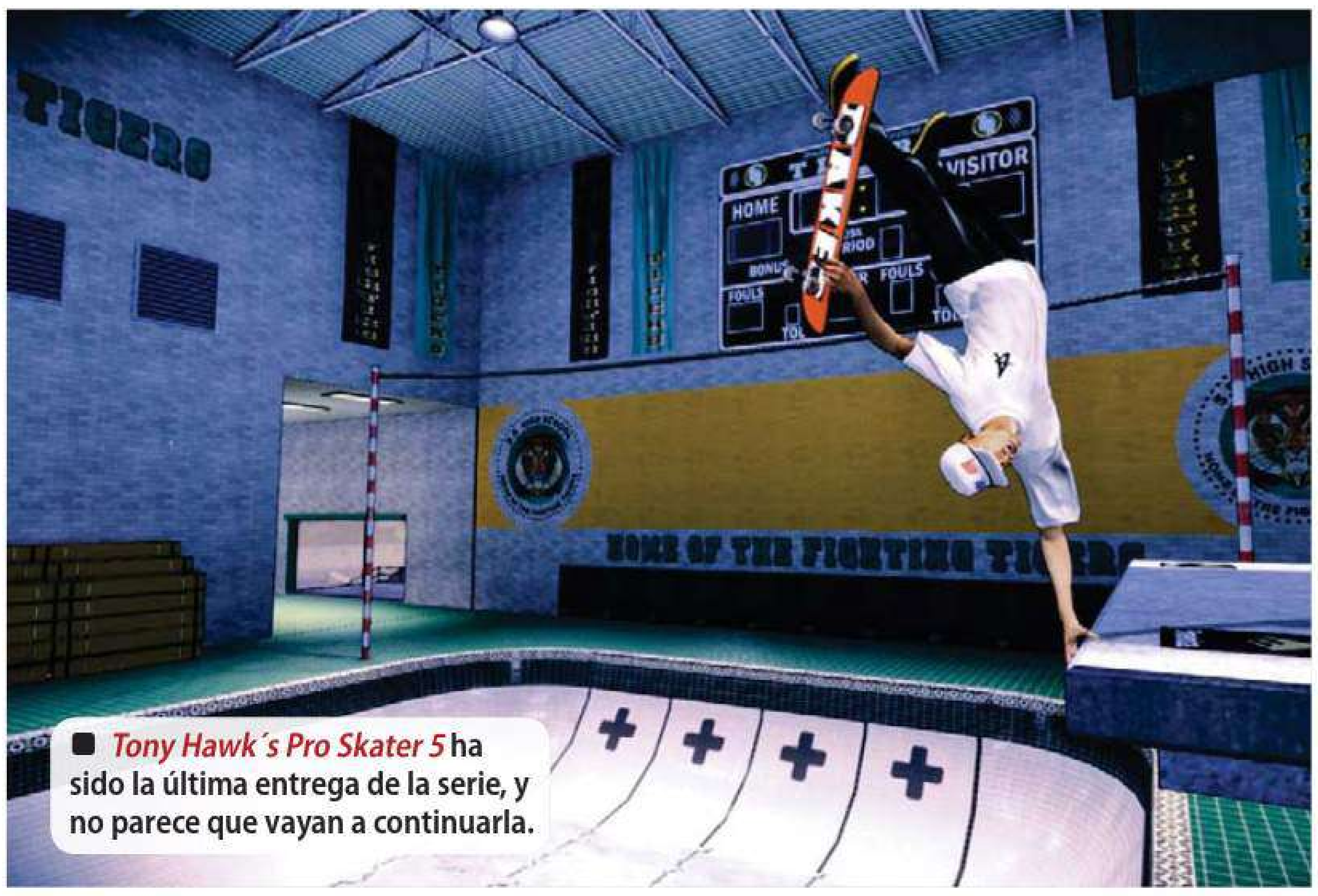


Todo sobre Soul Calibur VI

Salud playmaniacos. Soy un gran aficionado a los juegos de lucha y me gustaría saber qué podemos esperar de la nueva entrega de *Soul Calibur VI*. ¡Muchas gracias por la respuesta!

@Pedro Herrero

Pues podemos esperar 12 escenarios y 20 luchadores (aparte de Sophitia y Mitsurugi, ya están confirmados también Ivy y Zasalamel). En cuanto al sistema de combate, estará en la linea de las anteriores entregas, con fluídos combates 3D que respetan el movimiento "en ocho direcciones". Vuelven los "ring out" (es decir, la posibilidad de echar a tu rival del ring, ganando el combate así de forma automática) y la posibilidad de romper partes de su armadura, disminuyendo así su defensa y alterando su estética para el resto del combate. Pero también habrá novedades como el llamado Reversal Edge, un recurso con el que podremos salir de situaciones complicadas y que funciona, en esencia, como un "piedra-papel-tijera". En cuanto a la trama, volverá a contarnos la hsitoria de la espada que da nombre a la serie (Soul Calibur), aunque sus creadores nos avisan de que puede ser algo distinta a lo que ya conocemos. Promete mucho.



■ *Tony Hawk´s Pro Skater 5* ha sido la última entrega de la serie, y no parece que vayan a continuarla.

¿Nuevo juego de skate?

¡Salud playmaniacos! Soy un gran fan del skateboarding y, por extensión, de sus videojuegos. ¿Hay algún nuevo proyecto en este sentido? Me refiero a juegos "grandes", no tipo *OlliOlli*.

@Carlos Camuñas

Pues que nosotros sepamos, la verdad es que no. No tiene mucha pinta de que EA quiera continuar con su serie *Skate*, al menos a corto plazo. Y Activision, tras su decepcionanate *Tony Hawk´s Pro Skater 5*, tampoco. De hecho, no hace mucho el propio Tony Hawk confirmó que ya no trabaja con Activision, así que lo vemos complicado.

Lara Croft y su "inferno"

Hola Playmania.Sé que hay un nuevo juego de *Tomb Raider* en camino y he escuchado rumores sobre algo llamado "Inferno". ¿Será su nuevo juego?.

@Paula Martín

Efectivamente, Square Enix confirmó que hay un nuevo juego de *Tomb Raider* en desarrollo, pero no será "Inferno". Inferno es el subtítulo del nuevo cómic protagonizado por Lara Croft y editado por Dark Horse. En sus cuatro números, Lara se enfrentará de nuevo a la Trinidad en un guión firmado por Jackson Lanzing y Collin Kelly, a los que se suma el dibujante Phillip Sevy.

LA PREGUNTA DEL MILLON

¿Es PlayStation VR apto para niños?

Hola Playmanía. Me descargué el primer episodio de *Flipy´s Tesla* y se lo puse a mi hija de 11 años y le encantó, pero me planteó una duda: ¿no se supone que esta tecnología no es apta para menores de 12 años? Gracias

@Mayte Zaratuza

Es una buena pregunta. Es cierto que al arrancar PlayStation VR aparece un mensaje advirtiéndonos de que no es recomendable para menores de 12 años... lo que chocaría con el target de *Flipy´s Tesla*, un juego educativo pensado para acercar la ciencia a los niños de una forma divertida. Nosotros hemos consultado a un oftalmólogo y nos ha comentado que con 5-6 años, el ojo ya esta lo suficientemente desarrollado para esta tecnología. Pero también nos ha recomendado un uso responsable, es decir, sesiones no demasiado prolongadas, ni todos los días... Sony se "cura en salud" con esta advertencia, pero si lo usamos con mesura, no pasa nada. Y *Flipy´s Tesla* tiene un PEGI de +3, por si te quedas más tranquila.



■ *Flipy's Tesla* es una sencilla aventura gráfica para PS VR pensada para acercar la ciencia a los niños de una forma divertida. Y es sólo para PS VR.



■ *Virtual Reality Football Club* ofrece partidos de fútbol para PlayStation VR que se controlan con mandos Move.

» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES



¿*Final Fantasy VIII* saldrá en PS4?

@Marco Insa

Pues de momeno no está anunciado, aunque el mismísimo Yoshinori Kitase (uno de los que mandan en Square Enix) declaró hace poco que "no es descartable".

¿Cuando llegará *Remothered*?

@Pablo Sánchez

El más que prometedor "survival horror" de Stormind Games ya está a la venta en PC. También saldrá en PS4 en algún momento de este 2018, aunque todavía no tiene fecha confirmada.

¿Qué nuevos coches incluirá *GT Sport*?

@Roberto Rodrigo

Si te refieres a los modelos de la última actualización, en el momento de escribir estas líneas aún no estaban confirmados, aunque suenan fuerte el Audi R8, el Alpine A110 y el Toyota Supra.

¿Saldrá *Rise of Insanity* en PS4?

@Pedro Pérez

Este juego de terror ya ha abandonado el Early Access de Steam y ya está a la venta en PC. Mezcla entre El Exorcista y El Resplandor, *Rise of Insanity* también cuenta con soporte para realidad virtual, lo que le convierte en un candidato perfecto para asustar también en PS4. Sin embargo, de momento no hay noticias al respecto.

Jugar al fútbol con PS VR

Hola Playmanía. ¿Es cierto que van a sacar un juego de fútbol para PlayStation VR? Gracias.

@Fernando Arranz

Pues lo cierto es que es sí. Aparte del divertido *Headmaster* (que no dejaba de ser una especie de "simulador de remates de cabeza") los chicos de Cherry Pop Games se han sacado de la manga *Virtual Reality Football Club*. Bajo una perspectiva en primera persona (y con jugadores que no tienen ni brazos ni piernas), ofrecerá partidos de fútbol 5 vs 5 en los que podremos realizar todas las acciones básicas de un fútbolista (movernos, pasar la pelota, chutar...) gracias un intuitivo sistema de control que usará dos mandos Move. Y podremos jugar partidos online para hasta 8 jugadores. Nosotros aún no hemos podido catarlo, pero cuando leas esto ya debería estar disponible en PS Store por 17,99 euros.

Mensajes ocultos en MGS

Buenas playmaniacos. He leído que en *Metal Gear Survive* hay mensajes ocultos en apoyo a Hideo Kojima y que "ponen a parir a los actuales directores". ¿Es cierto? Sería un puntazo.

@Roberto Cifuentes

No pocos usuarios han encontrado lo que ellos han interpretado como algunas referencias a los actuales responsables de *Metal Gear Survive* y mensajes cifrados en acróstico (es decir, compuestos con la primera letra de cada línea) con siglas y alusiones diversas. Lo cierto es que no sería la primera vez que se hace algo así. Desde prácticamente el principio de esta industria, los desarrolladores han dejado "mensajes ocultos" en sus juegos de lo más diverso, en general y en Konami en particular. Unos se han acabado confirmando y otros están más "pillados por los pelos". La verdad es que el desarrollo de *MGSV* y la salida de Kojima de Konami da para escribir un libro... Ojalá algún día sepamos todo lo que pasó realmente.

Realidad virtual pero en disco

Hola amigos de Playmanía. Me gusta mucho PlayStation VR, pero la mayoria de sus juegos salen en formato digital y, como coleccionista que soy, me gusta tenerlos en formato físico, como *Rush of Blood, The Inpatient*...

@Victor Morcillo

Pues estás de suerte, porque en breve van a salir muchos juegos de PS VR en formato físico. Sony acaba de "relanzar" en disco juegos tan apetecibles como *Superhot VR* y *Arizona Sunshine*, y pronto tendremos otros como Bravo Team, y toda la linea de Avance Discos de PS VR: *The American Dream, Time Carnage, Theseus*... Y todos ellos salen a muy buen precio.



TU OPINIÓN CUENTA

¿Qué juego recordáis con más cariño de vuestra infancia?



Metal Gear Solid



Emilio Pizarro

"De lejos mi mejor experiencia fue con *Metal Gear Solid*. Se te aceleraba el corazón con cada escena: las peleas infinitas con Psycho-Mantis, con el Harrier... Es sin duda alguna uno de los mejores juegos de la Era PlayStation...

Syphon Filter 2



Marcos Fernández Berruezo

" Con él pegué el salto de Super Nintendo a PlayStation y me impactó. Me lo pasé tropecientas veces y siempre que pienso en él lo recuerdo con cariño. ¡Que vuelva Logan!"

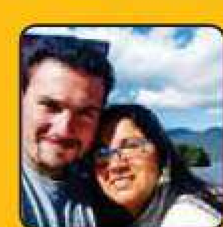
Tekken 3



César Lamas Esteban

"Yo diré *Tekken 3* porque recuerdo que fué mi primer juego junto al estreno de mi Playstation, que a la vez recuerdo que me la compraron gracias al número de Playmania que salía *Tekken 3* en portada, pues mi padre vio la revista en el kiosko y por hacerme un regalo me la trajo a casa.

Final Fantasy IX



Kurt Goldberg

"Un juego que me trae grandes recuerdos de mi niñez: su historia, su increible banda sonora que aún me eriza los pelos... Tenia entre 10 y 15 años cuando lo jugue por prinera vez, y lo he terminado como 8 veces. Recuerdo esas noches en las que me quedaba hasta tarde jugando cuando terminaba con los estudios...".

Beyond Good & Evil



Alejandro Cruz Santana

"*Beyond Good and Evil* fue la primera gran historia que jugué, la primera gran banda sonora que me cautivó y la primera vez que me interesaba por el misterio de unos personajes y su mundo".

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿De qué juego os gustaría ver un "remake" en PS4?

@ Manda tus e-mail a **playmania@grupov.es** **indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.

NO TODO VA A SER CONSOLA...

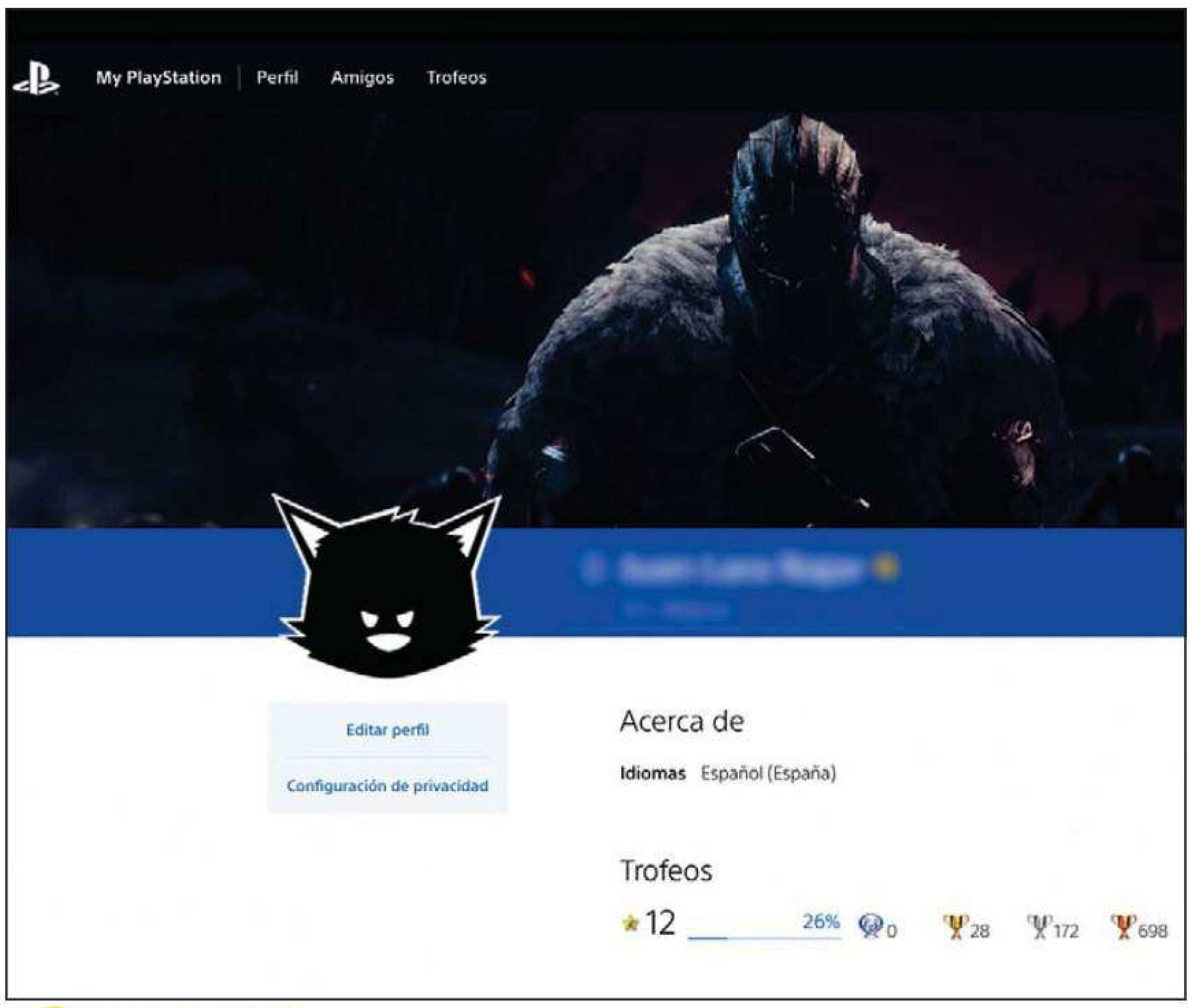
playstation.com



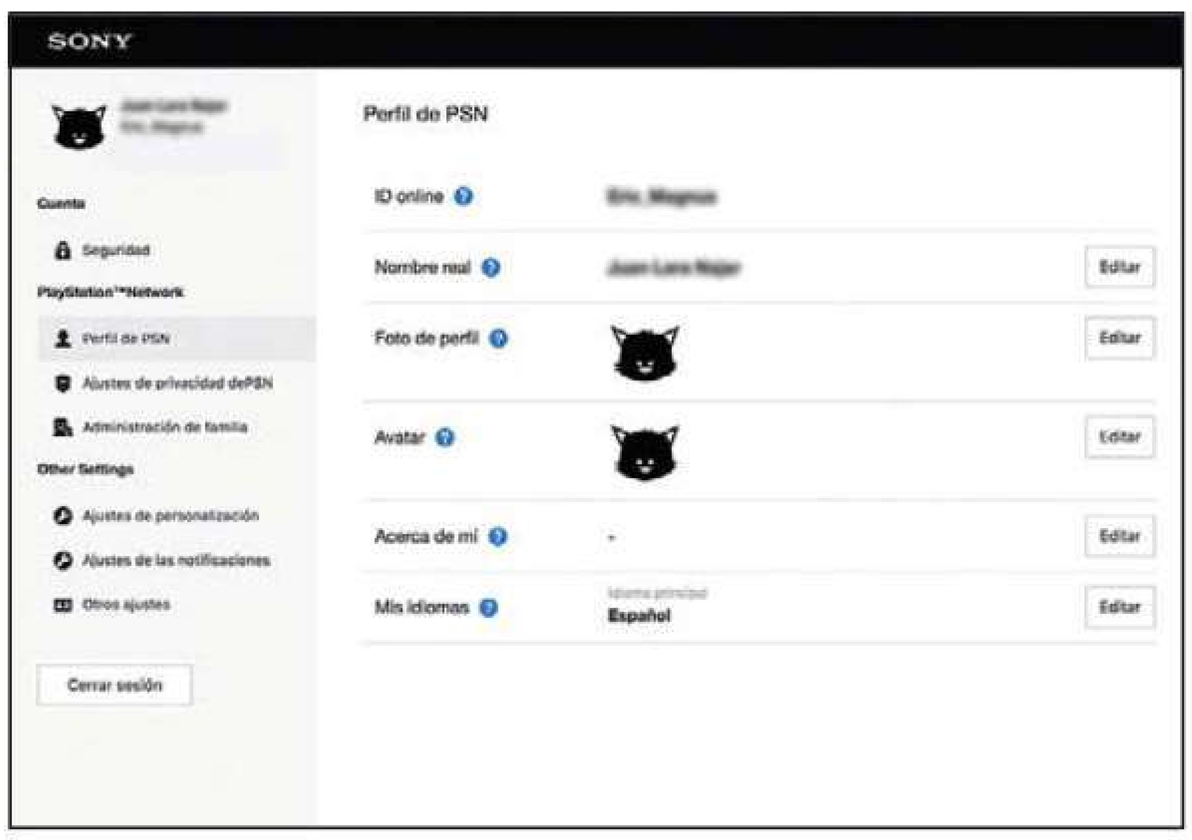
Accede y configura de una manera más fácil

Algunas veces olvidamos que muchas de las cosas que podemos hacer desde PS4, relativas a nuestra cuenta Playstation Network, también se pueden hacer de manera más cómoda usando un ordenador, desde cualquier sitio. Prueba con algunas de las configuraciones más complicadas usando este método alternativo y apreciarás rápidamente la diferencia.

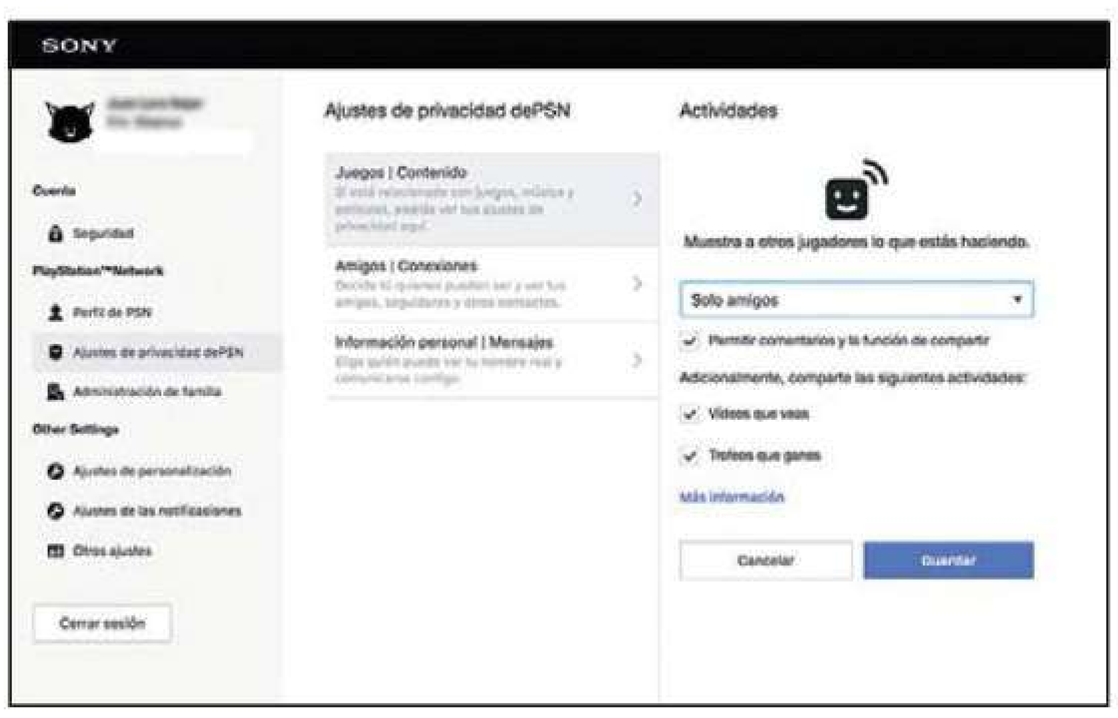
2. MY PLAYSTATION



1 Contenido: la web a la que accederás te permitirá configurar todo lo referente a tu perfil público, así como las opciones que tienen que ver con tus amigos.

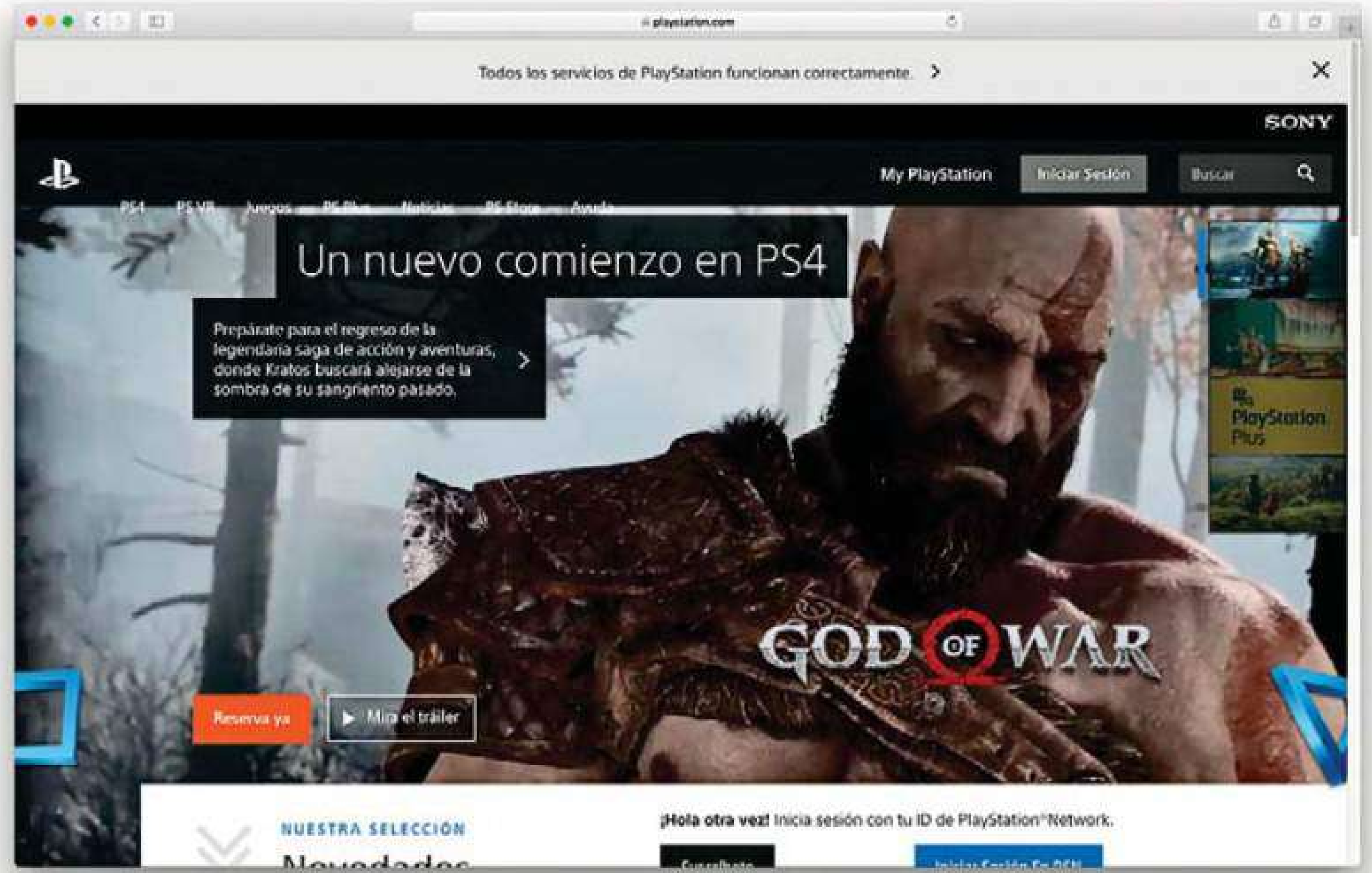


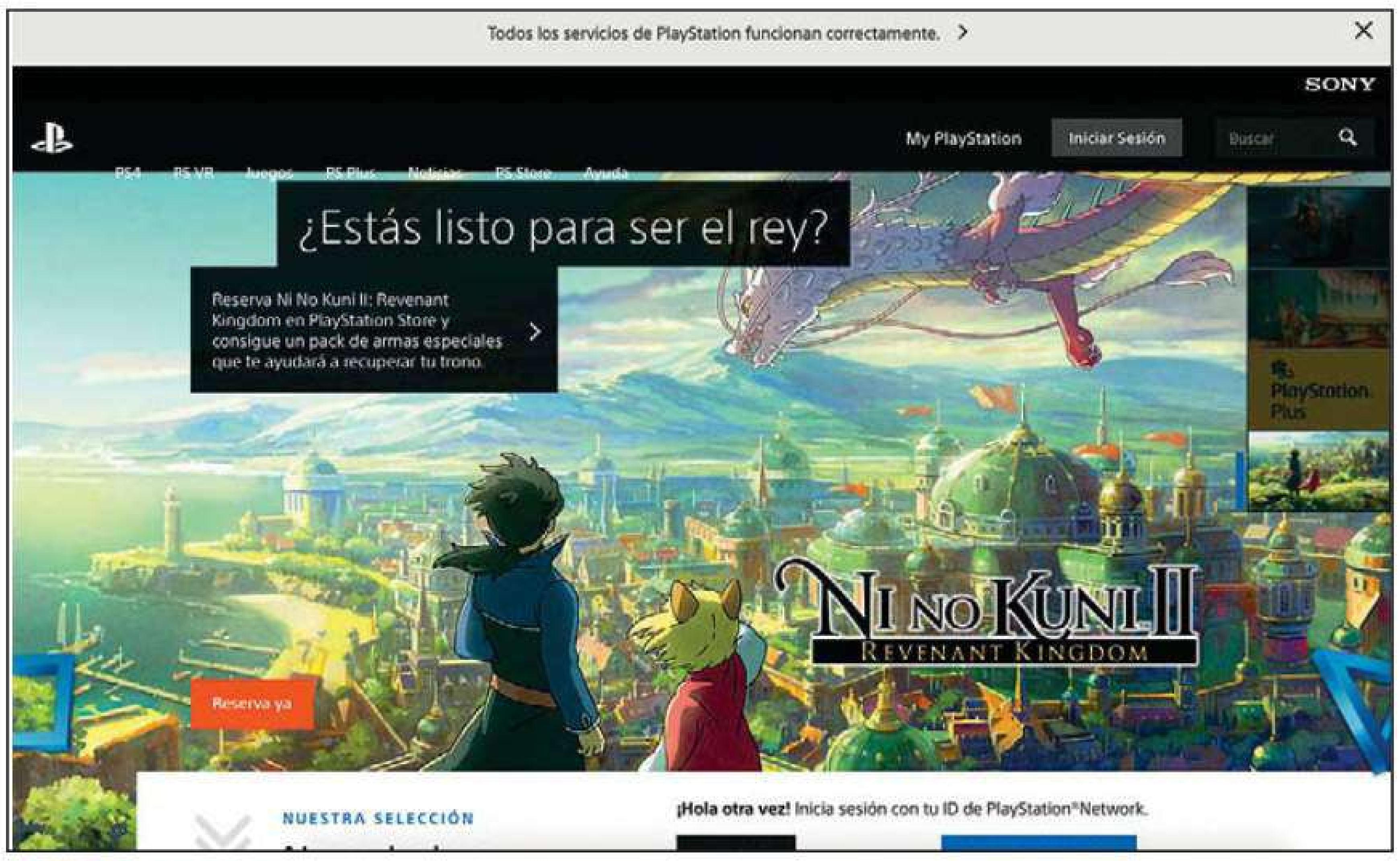
2 Perfil: una de las opciones más útiles es la edición de tu perfil. Pulsa en "editar perfil" bajo tu avatar y serás llevado a otra pantalla, donde podrás cambiar tus datos visibles y sociales.



3 Privacidad: la manera más intuitiva y comprensible de ajustar las decenas de opciones de protección de tu privacidad es pinchando en "Configuración de privacidad", bajo tu avatar.

1. ACCESO





1 Site: usando tu navegador web favorito, teclea la siguiente dirección: ve a https://www.playstation.com/es-es/ . El acceso se puede realizar desde un montón de webs diferentes de Sony, aunque esa es la más obvia.

2 Acceso: y accede a tu cuenta de PSN desde la esquina superior derecha, en "Iniciar acceso" con tu nombre de usuario y contraseña habitual.



3 Verificación de dos pasos: el acceso desde un navegador web requiere superar el sistema de dos claves de acceso, en caso de que tengas activado esta opción. Sigue las instrucciones para demostrar que no eres un robot y luego usa el código que recibirás en el teléfono móvil.



4 Opciones: desde la web principal podrás acceder a 3 sitios diferentes, fundamentalmente: My Playtation, acceso a los ajustes de tu cuenta PSN y a PS Store.

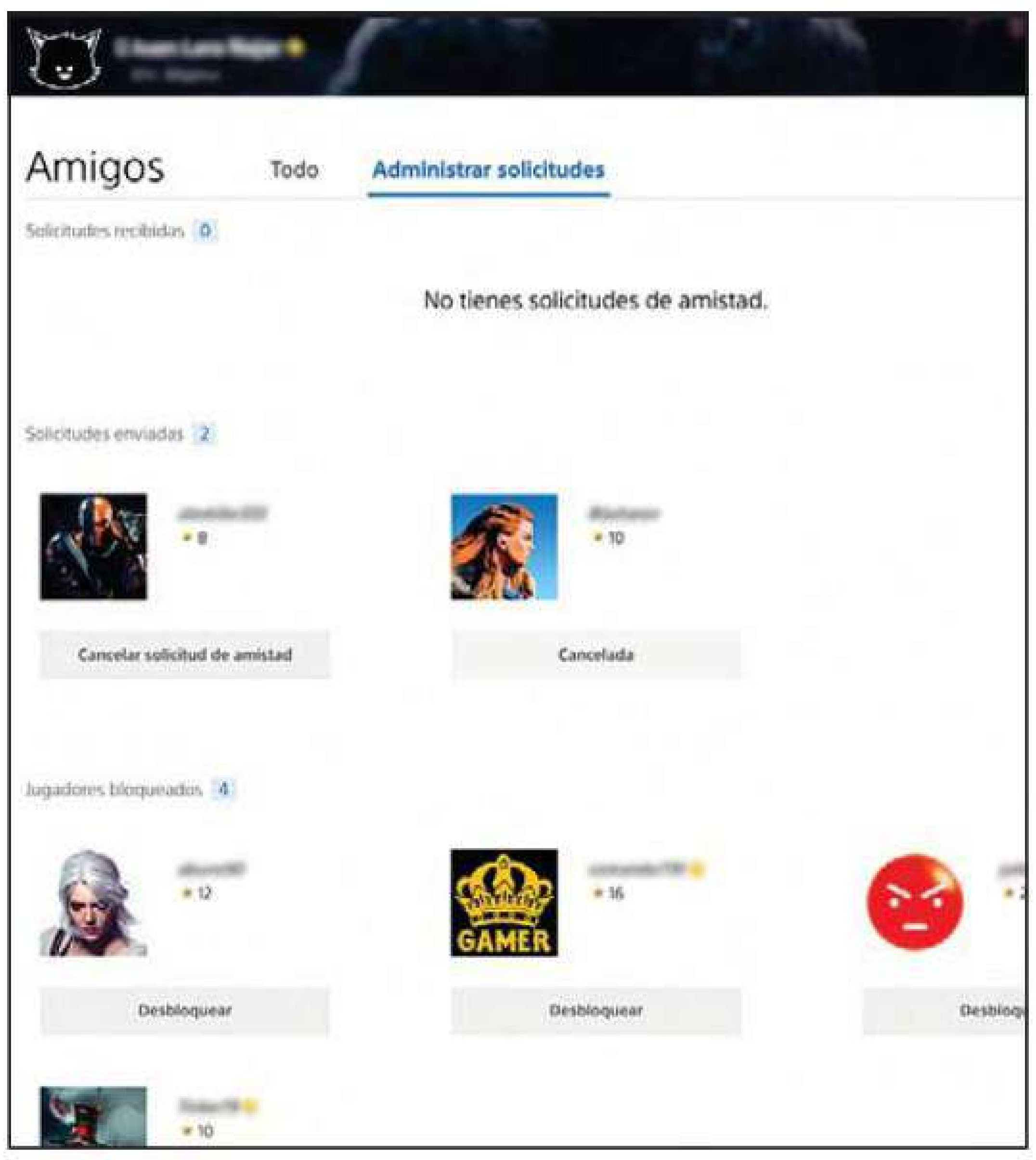
Ojo con...

CÓDIGOS DE SEGURIDAD. El acceso desde un navegador web puede a veces ser un dolor de cabeza si tienes activada la verificación de dos pasos y no tienes a mano tu móvil o el sistema de envío de mensajes de Sony falla. Para eso es muy recomendable apuntar los códigos de verificación de acceso. Los encontrarás en "Ajustes/PlayStation Network/Administración de cuentas/ Información de cuenta/Seguridad/Verificación en dos pasos/ Códigos de seguridad". Anótalos en un lugar seguro y accesible.

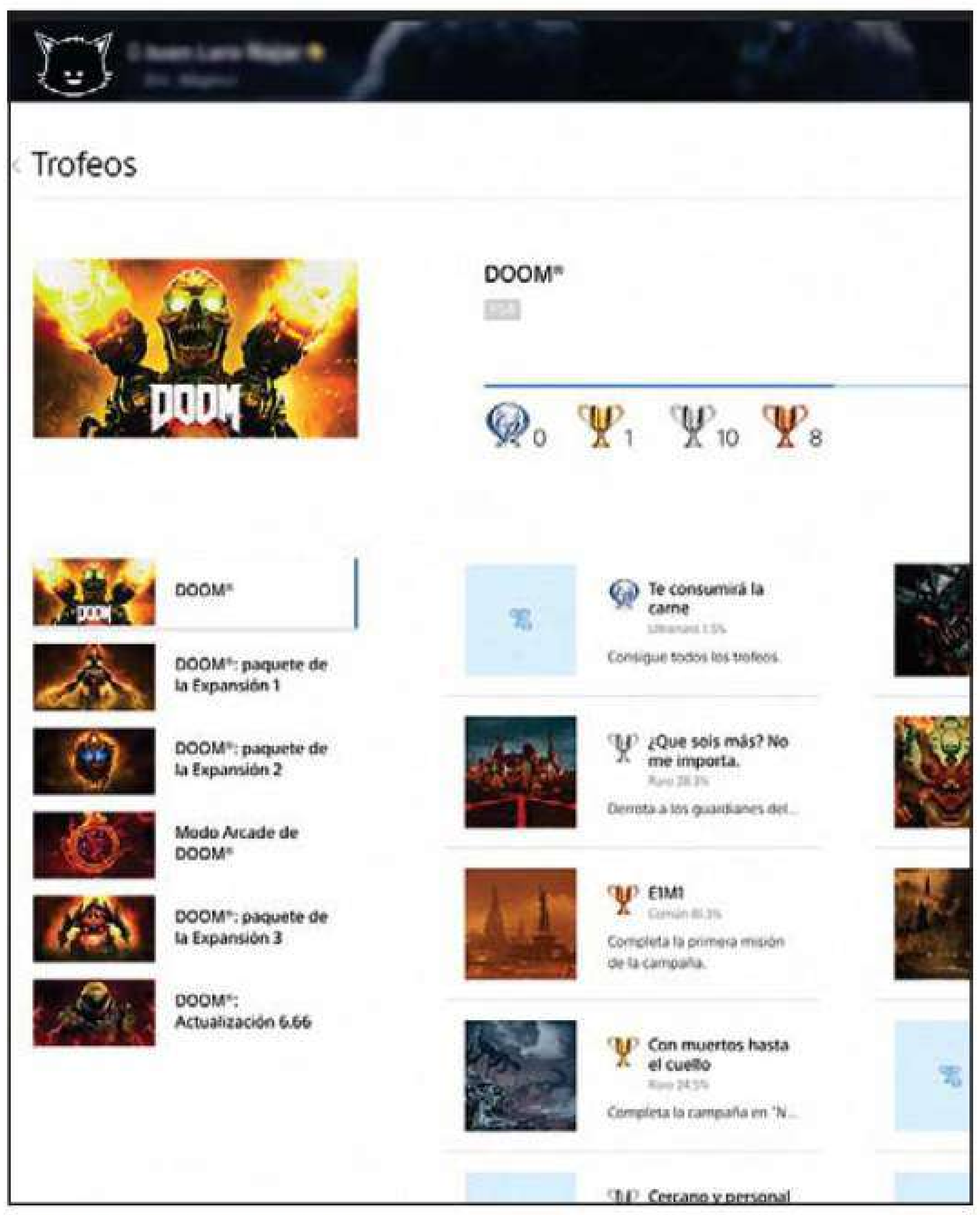
En 2 minutos...

VERIFICACIÓN DE DOS PASOS. Si tienes activada la opción de verificación en dos pasos para el acceso a tu cuenta PSN, se te requerirá, además de tu usuario y contraseña, tener a mano el teléfono móvil que está dado de alta y marcar el código recibido por SMS cuando se te solicite. Si no tienes el móvil disponible, tendrás que usar algunos de los códigos de verificación de tu cuenta. Pincha en "¿tienes problemas al recibir el código?" y luego en "Iniciar sesión usando un código de seguridad". Introduce alguno de ellos, pero no te acostumbres, sólo tienes 10 y cada uno es de un solo uso.





4 Amigos: más que ver quien está conectado (eso es más útil desde la consola), podrás controlar las solicitudes de amistad enviadas, las recibidas y ver que usuarios tienes bloqueados. Para verlo todo de un vistazo, pulsa sobre "Amigos" en la parte superior izquierda.



5 Trofeos: también puede llevar un control de los trofeos que has ganado si pulsas sobre "Trofeos", en la parte superior izquierda. Sin embargo, no podrás compararlos con los de tus amigos.

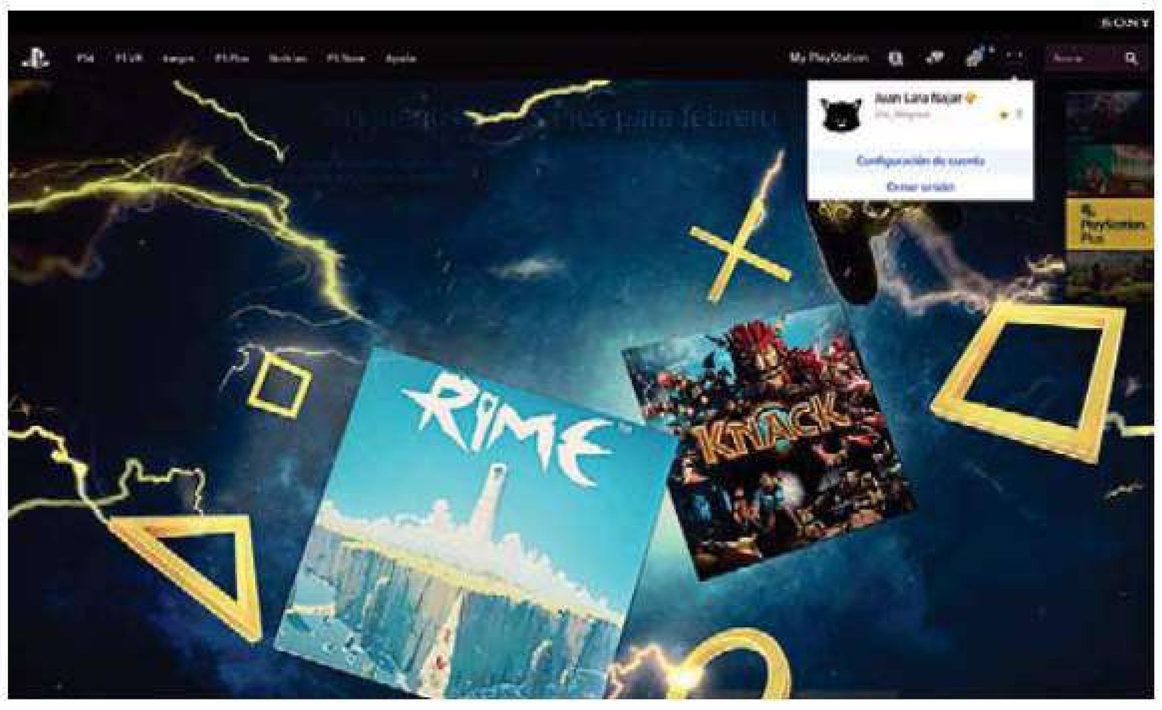
En 2 minutos...

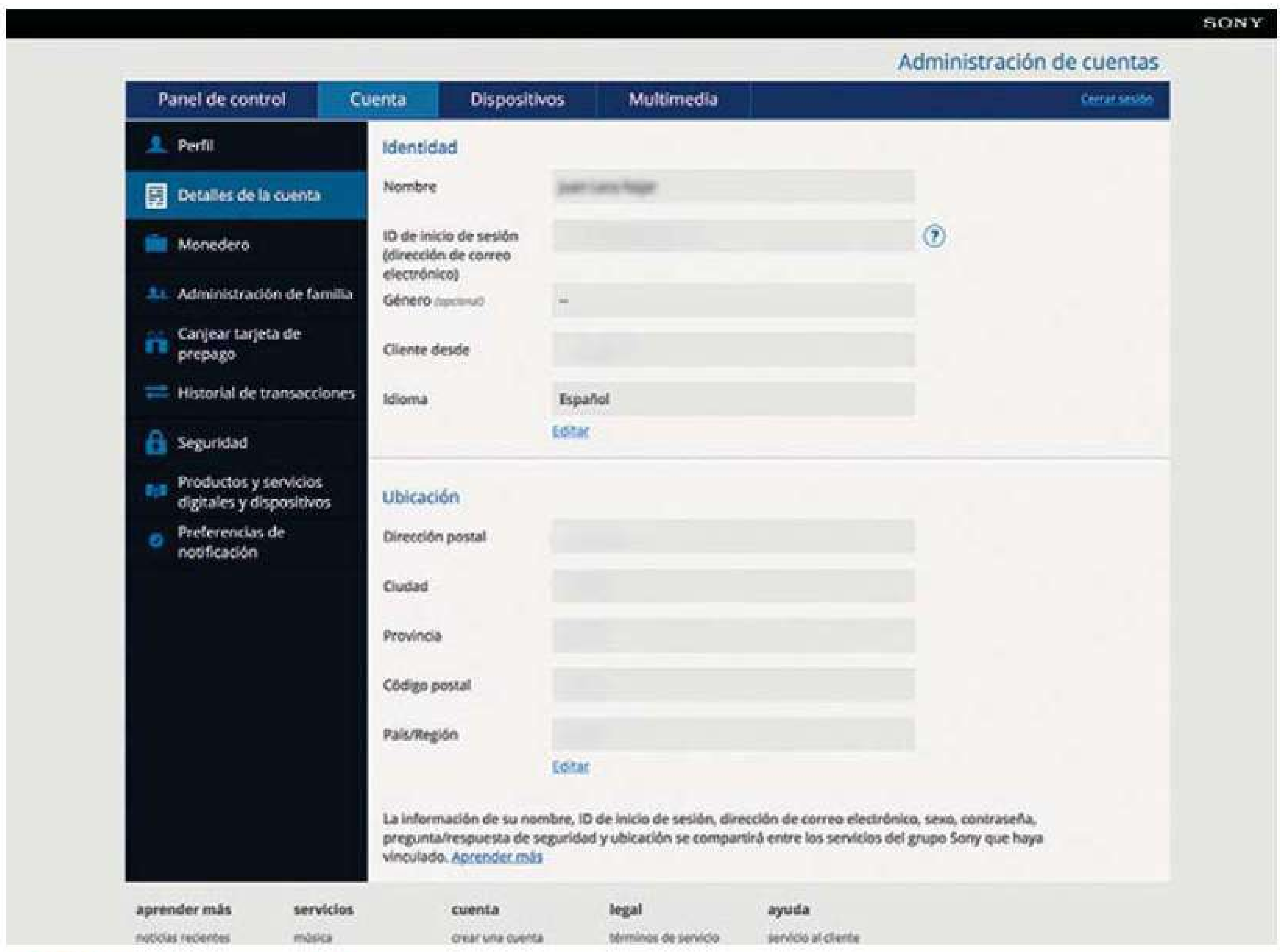
PRIVACIDAD COMPRENSIBLE. Los ajustes de privacidad ajustados desde la consola puede ser un proceso, a veces, confuso. Si lo haces desde la web, tendrás una visualización un poco más clara de cada uno de los apartados, y podrás acceder a explicaciones de los términos cada vez que pinches en "Más información".



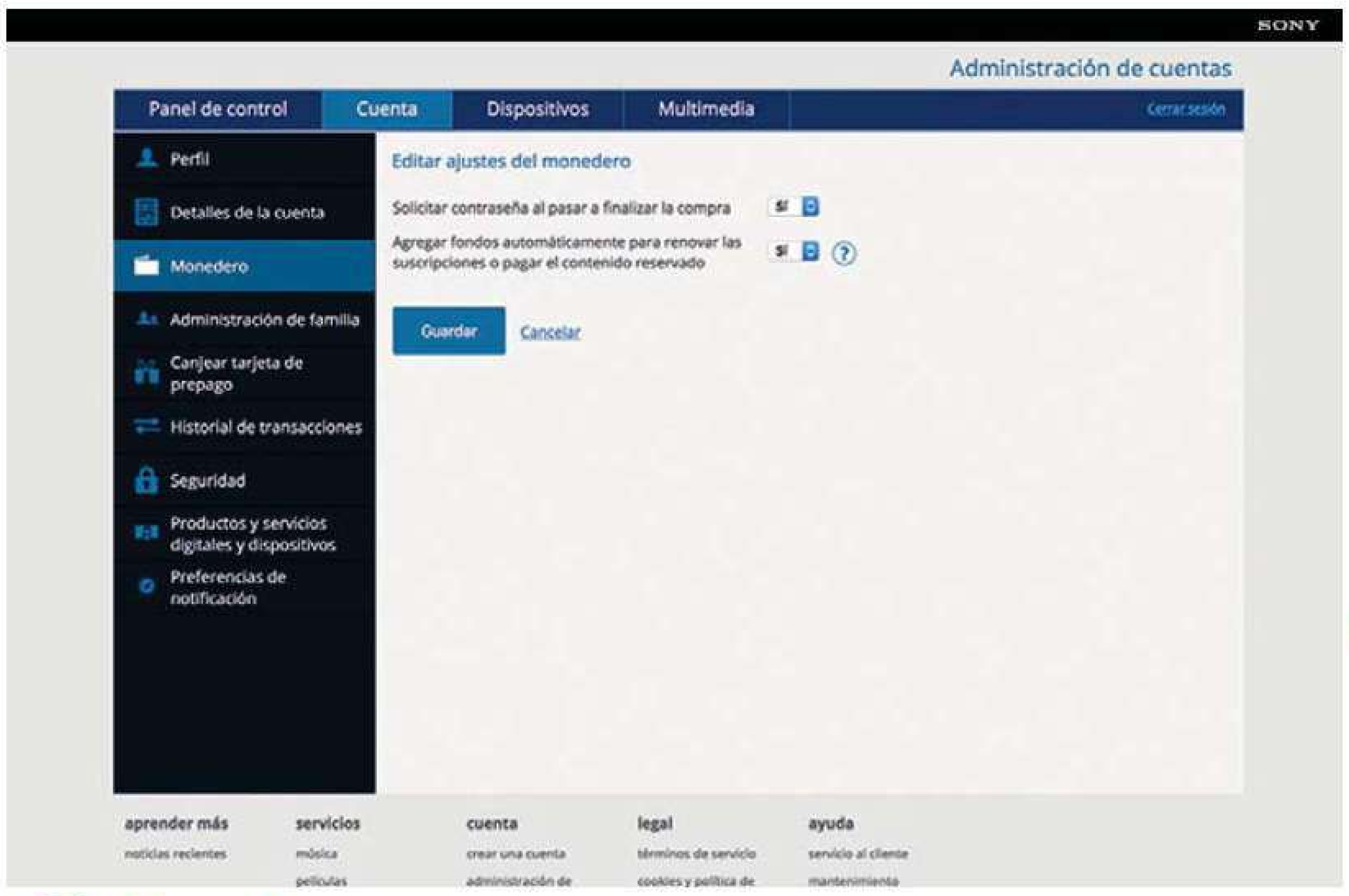
3. CONFIGURACIÓN DE CUENTA

1 Acceso: desde la web principal de Playstation detallada en el punto 1.1, una vez "logeado", pulsa sobre el icono de tu avatar de parte superior derecha y luego sobre "Configuración de cuenta" y serás llevado a una nueva web.

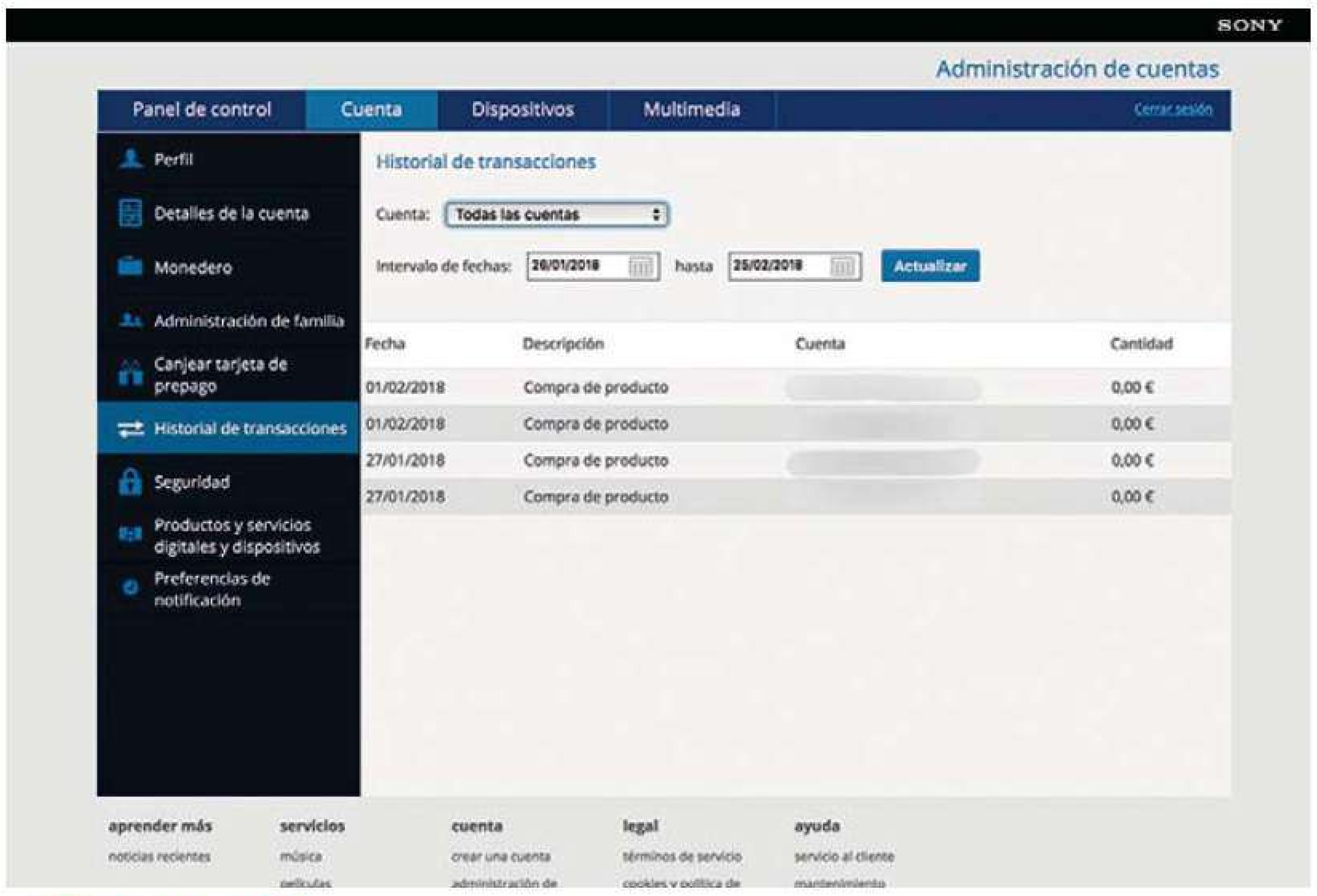




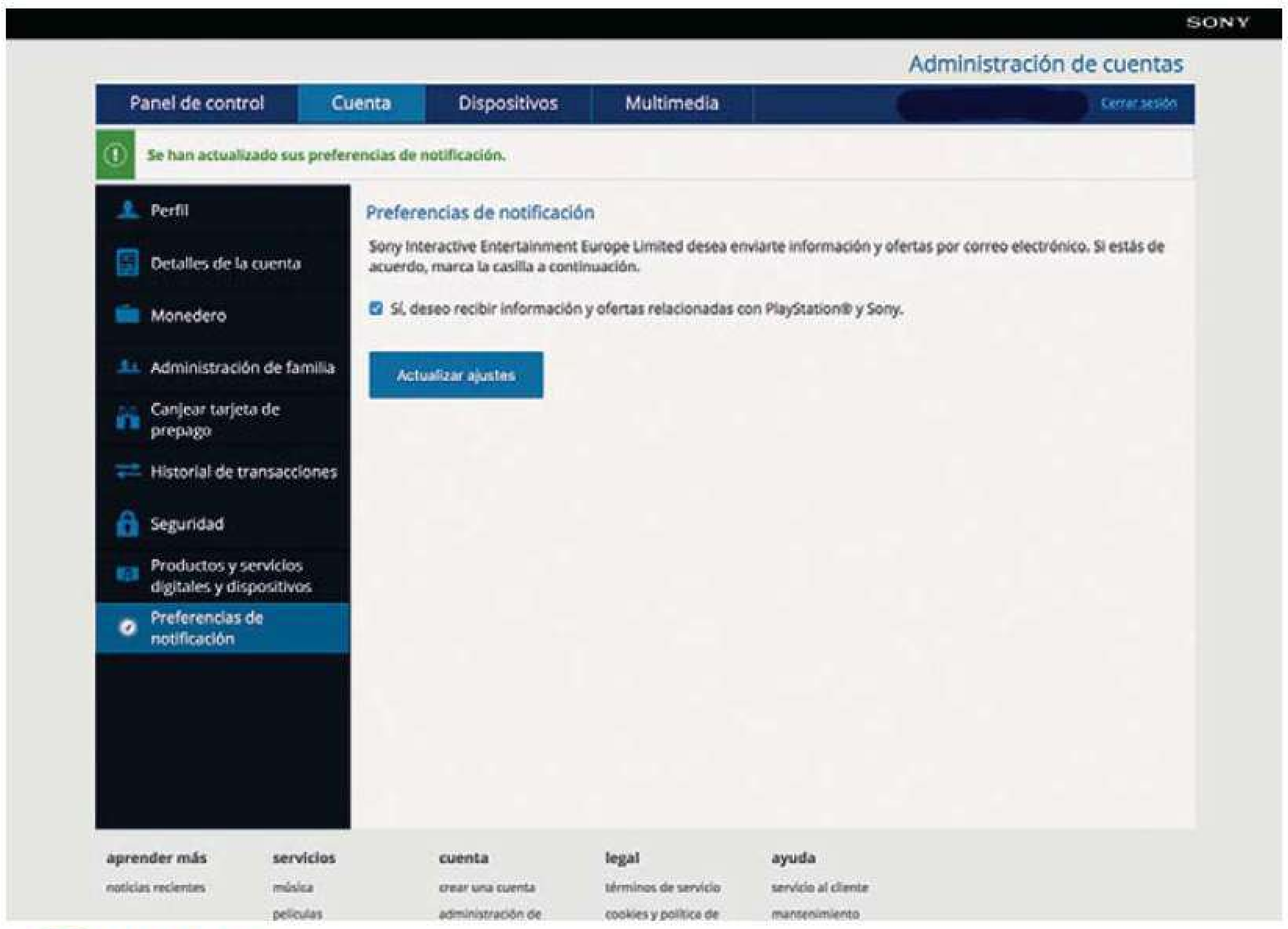
2 Información: en la parte izquierda, "Detalles de la cuenta" podrás cambiar tus datos básicos: idioma, dirección física, nombre real, etc.



3 Monedero: toda las gestión monetaria y de medios de pago puede ser fácilmente configurada si pulsas sobre "Monedero" en la columna de la izquierda. Usa esta sección para agregar también métodos de pago nuevos o establecer las opciones de uso a la hora de comprar.



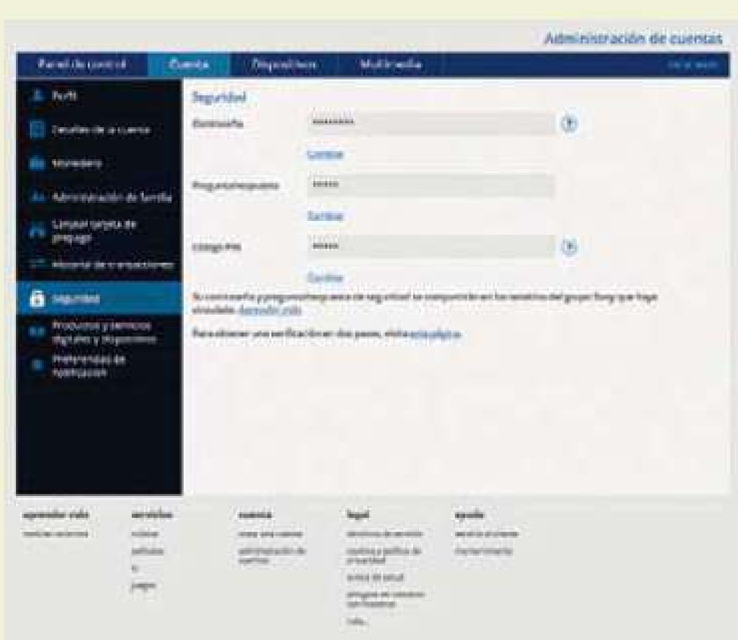
4 Historial. si tu cuenta es la principal de la familia, y hay otros usuarios que usan tu monedero, podrás consultar todas las transacciones realizadas por cada una de las cuentas. En el menú de la izquierda pulsa sobre "historial de transacciones" y luego, en la parte central, elige la cuenta que quieres examinar.



5 Varios: si trasteas en las demás opciones podrás canjear tarjetas prepago para que queden añadidos al monedero o ajustar las notificaciones que se te mandan. Todo esto desde el menú de la izquierda.

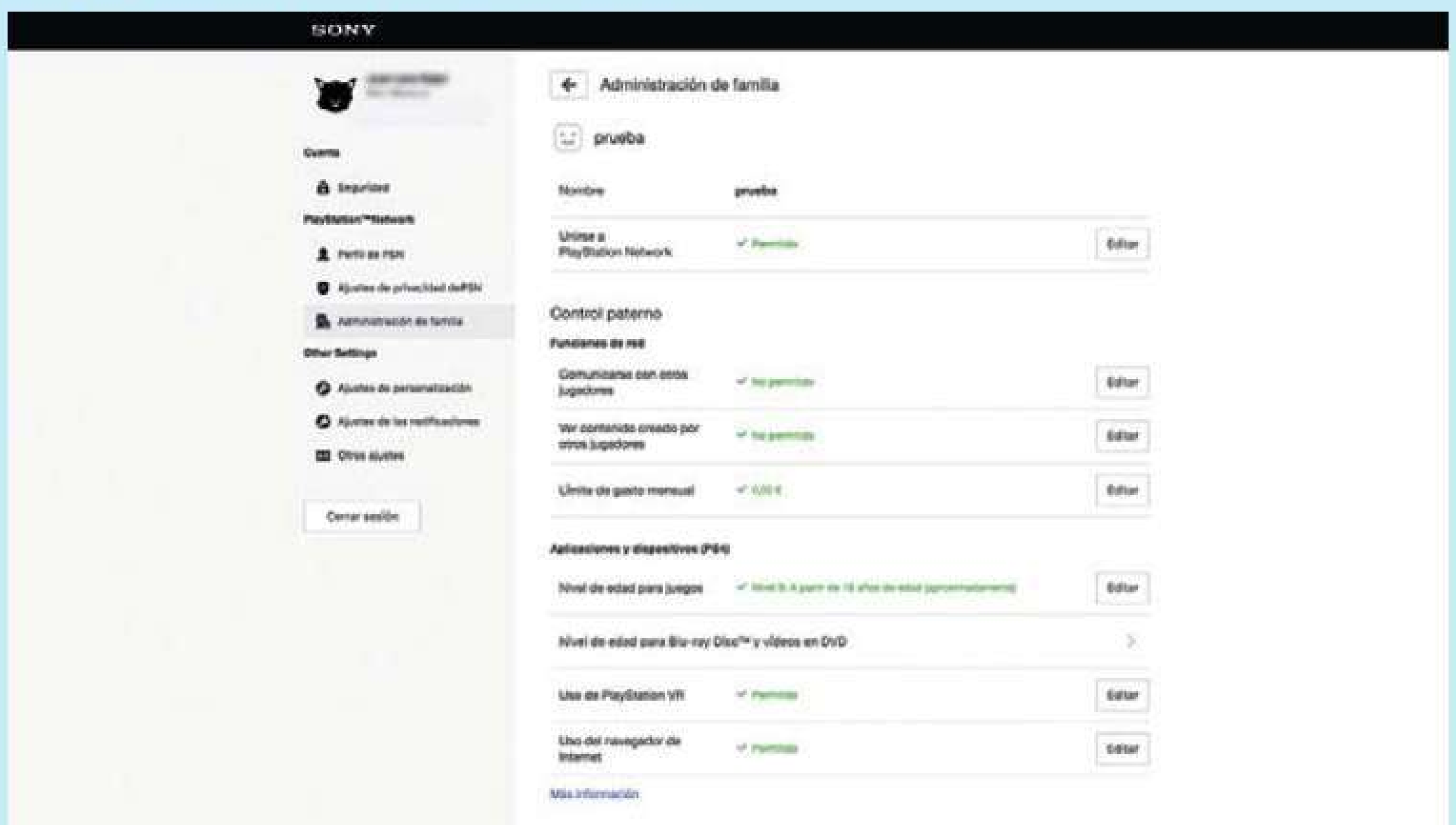
Ojo con...

SEGURIDAD. También es mucho más amigable usar la web de Playstation para cambiar y gestionar las diferente opciones de seguridad y claves. Aunque hay dos sitios desde donde poder hacerlo, la más completa y sencilla está en la sección "Seguridad" de la web a la que accedes si pulsas sobre "Configuración de cuenta" bajo el icono de tu avatar. Podrás cambiar la contraseña actual, la pregunta de seguridad, el PIN para compras y gestionar la verificación de dos pasos.

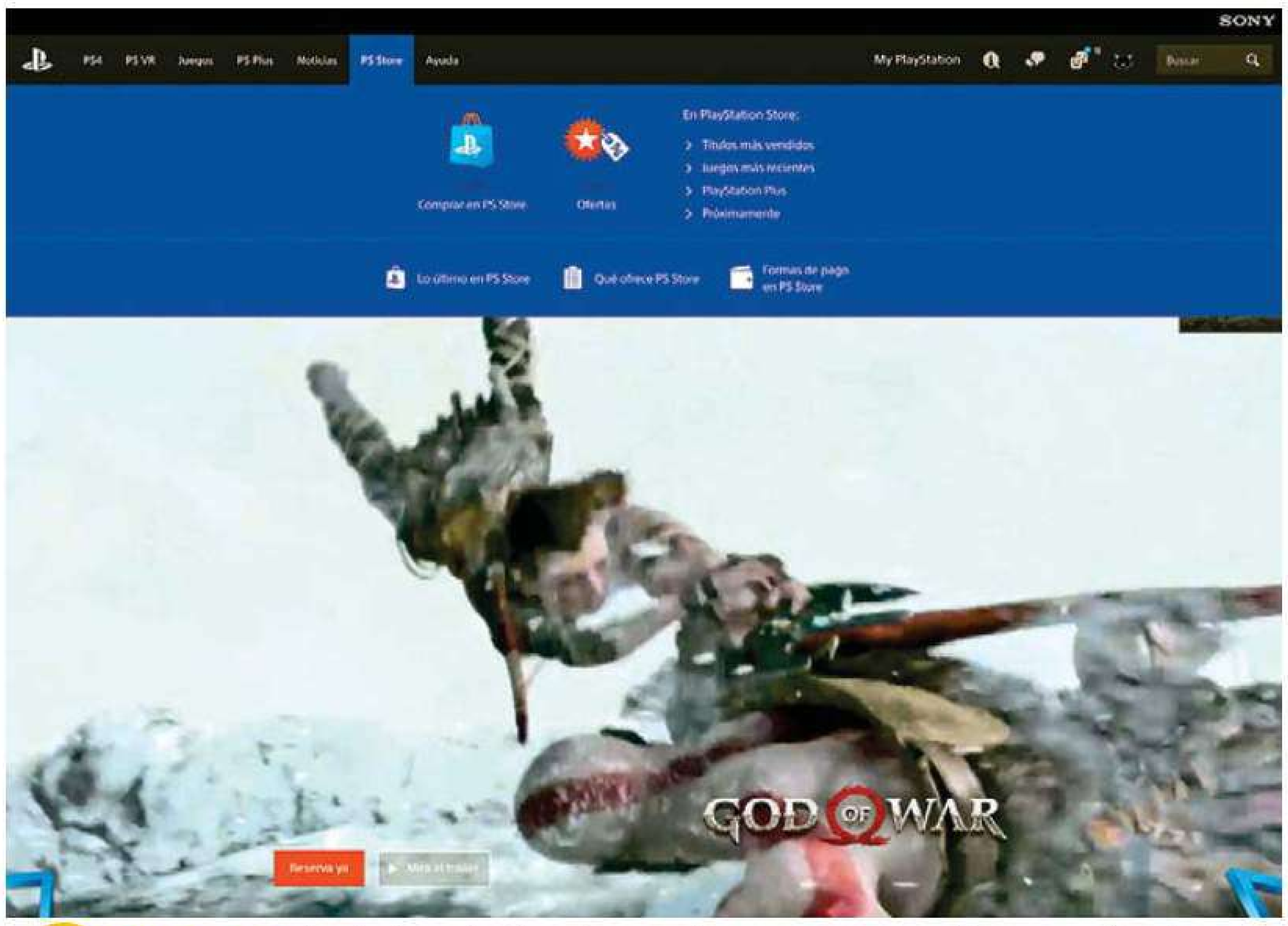


En 2 minutos...

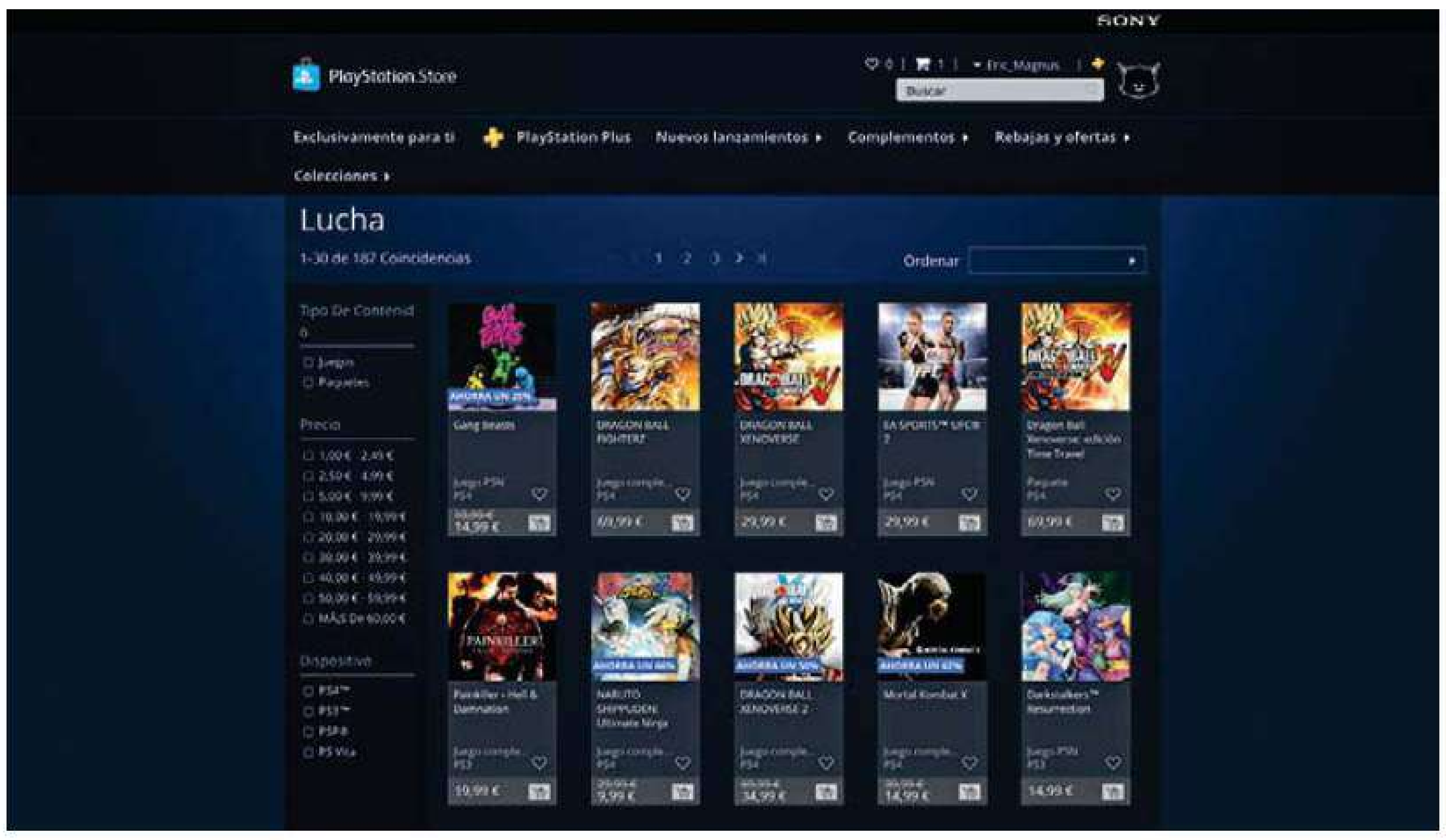
FAMILIA. Sin ningún lugar a dudas, si alguna configuración se hace más sencilla desde a web de Playstation respecto al acceso desde la consola, esa es control paterno. Pulsa en "Administración de familia" en la columna de la izquierda y, tras pulsar sobre "Aceptar, podrás acceder a todos los usuarios que hay dados de alta así como ver, de un simple vistazo, todas las capacidades que tiene ese usuario: qué puede y qué no puede hacer. Podrás cambiarlo todo mucho más sencillamente que desde la consola, y hacerlo, además, siempre que quieras (aunque no tengas cerca la PS4) y de forma remota.



4. PLAYSTATION STORE



1 Acceso: desde la web descrita en el punto 1.1, y tras "logearte", pulsa en "PS Store/ Comprar en PS Store" en la barra del menú superior.



2 Contenidos: podrás acceder a todo el contenido disponible, no sólo para PS4, sino también para PS3 y PS Vita. Navega por los apartados del menú de la izquierda y el superior para ir directamente al tipo de contenido que buscas.



3 Filtros: dada la enorme cantidad de contenido que hay en esta versión web de PS Store, usa los filtros que aparecen a la izquierda cuando entrar en algún género concreto. Puedes elegir plataforma e intervalo de precio.

Ojo con...

DESCARGAS REMOTAS. Una de las mayores utilidades del uso de PS Store en un ordenador es poder comprar juegos desde cualquier sitio lejos de casa y tenerlos descargados y listos cuando llegues a casa. Para ello debes configurar tu PS4 para que se descargue automáticamente las compras. Desde la consola, ve a "Ajustes/ Ajustes de ahorro de energía/establecer funciones disponibles en modo reposo" y marca la opción "Mantenerse conectado a internet". Si dejas la consola en reposo, haces las compras desde la web y seleccionas su descarga desde "lista de descargas", cuando llegues a casa estará todo preparado para jugar directamente, sin esperas.



4 Compras: si sitúas el cursor debajo de tu nombre de perfil, tendrás acceso a "Lista de descargas" en el menú desplegable. Desde ahí podrás volver a descargar en tus distintas plataformas, todos los juegos que hayas adquirido (aunque no los hayas descargado nunca). Selecciona el que quieras de la lista y pulsa sobre el botón "Descargar a tu . . ." que hay en su interior.

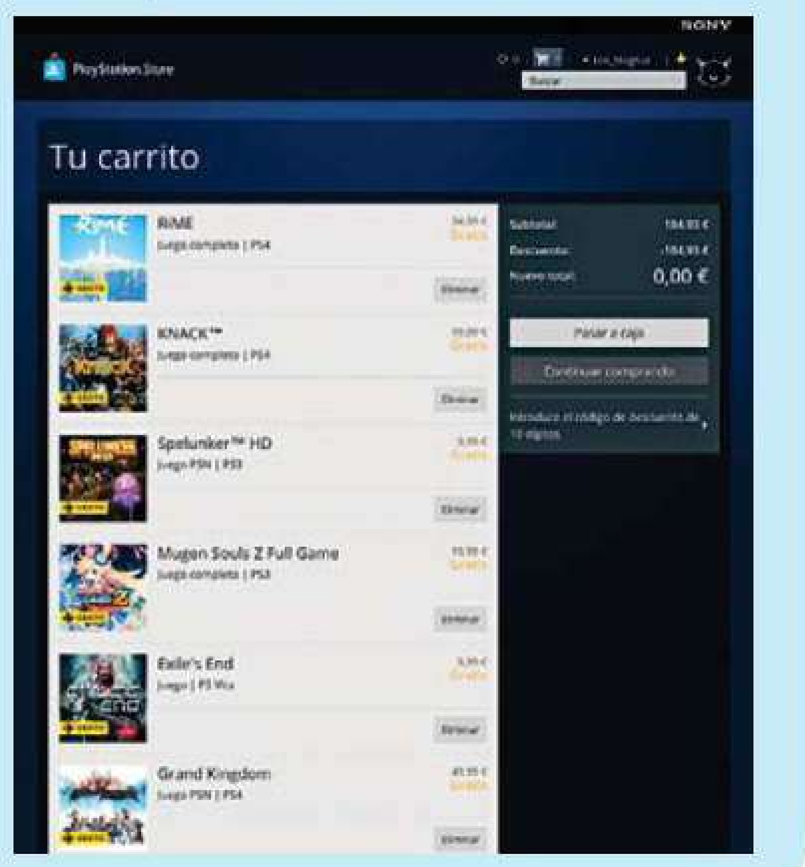


5 Orden: si has comprado varios juegos y va a llevar algo de tiempo descargarlos, puedes ordenarlos para tener listo antes el que más te interese. Desde el menú desplegable que sale al poner el cursor sobre tu nombre, selecciona "Cola de descargas". Luego cancela las descargas que hay por delante de la que te interese más y añádelas de nuevo más tarde desde "Lista de Descargas".

En 2 minutos...

PS PLUS. Si estás suscrito a PS Plus y tienes más de una consola de Sony, te interesarán, y mucho, los juegos para descarga gratuita de todos los meses. Pero si quieres evitar el tener que entrar en cada uno de los distintos sistemas (PS4, PS3 y PS Vita) para adquirir, siempre puedes hacerlo de una sola vez desde la web. Desde la web principal descrita en el punto 1.1, desde la barra de menú superior, ve a "PS Store/Playstation Pus". De la lista de juegos para todos los sistemas que se te mostrará, selecciona y añade al carrito los que quieras, y luego acaba el proceso de compra gratuito yendo al carrito, en la esquina superior derecha.





Escríbenos tus cartas, indicando en el sobre "**Guía de Compras**" a:
Grupo V. **PlayManía**. C/Valportillo Primera 11. 28108 Alcobendas (Madrid).

@ Manda tus e-mail a **playmania@grupov.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para PlayStation 4

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 1 AL 28 DE FEBRERO. DATOS CEDIDOS POR GAME

LOS + VENDIDOS PS4



■ *Shadow of the Colossus* vuelve con fuerza.

1. Shadow of the Colossus (N)
2. Monster Hunter World (↑)
3. Dragon Ball FighterZ (↑)
4. Kingdom Come: Deliverance (N)
5. Grand Theft Auto V (↓)
6. Call of Duty: WWII (↓)
7. FIFA 18 (↓)
8. UFC3 (N)
9. NBA 2K18 (↑)
10. Assassin's Creed Origins (↓)



■ *Assassin's Creed Origins* se mantiene en la lista.

AVENTURAS

AGENTS OF MAYHEM — DISCO
» DEEP SILVER » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego divertido y atractivo y con muchos personajes, pero se queda lejos de otros sandbox mucho más variados.
NOTA 81

ALIEN ISOLATION — DISCO
» SEGA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El desarrollo es lento y las mecánicas repetitivas, pero transmite el agobio y el terror de la película original.
NOTA 88

ASSASSIN'S CREED: ORIGINS — DISCO
» UBISOFT » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El viaje de Bayek por el Antiguo Egipto es digno de los que hizo Ezio por Italia y Constantinopla. ¡Un gran regreso!
NOTA 93

BATMAN ARKHAM KNIGHT — DISCO
» WARNER » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras disponibles en PS4, tanto si te gusta Batman como si no. El batmóvil lo cambia todo...
NOTA 95

DEUS EX: MANKIND DIVIDED — DISCO
» EIDOS » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura completa: sigilo, shooter, RPG... Una experiencia absolutamente redonda en lo que a jugabilidad se refiere.
NOTA 94

DISHONORED 2 — DISCO
» BETHESDA » 29,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Mezcla sigilo, exploración, puzles y acción de un modo mucho más acertado que la mayoría de aventuras.
NOTA 92

DRAGON QUEST BUILDERS — DISCO
» SQUARE ENIX » 39,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Mejora la fórmula *Minecraft* para crear un mundo del que no querrás salir. Te enganchará como pocos...
NOTA 92

GRAND THEFT AUTO V — DISCO
» ROCKSTAR » 39,99 € » 30 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una obra maestra que además de una genial historia (con extras respecto a PS3) ofrece un potente modo online.
NOTA 94

HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE — DISCO
» NINJA THEORY » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
No tiene mecánicas revolucionarias, pero la aventura resulta fresca, variada, y es una experiencia diferente a todas.
NOTA 91

HITMAN - LA PRIMERA TEMPORADA COMPLETA — DISCO
» EIDOS » 39,99€ » 1 JUGADOR » SQUARE ENIX » +18 AÑOS
El Hitman de hace un año, pero ahora completo. Ofrece verdadera libertad de acción, resulta original y engancha.
NOTA 88

HORIZON: ZERO DAWN — DISCO
» SONY » 49,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura en mundo abierto espectacular en todos los aspectos. Un imprescindible y el inicio de una gran saga.
NOTA 95

INFAMOUS SECOND SON — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sigue la estela de los juegos anteriores, un "sandbox" de desarrollo tradicional, con gráficos de nueva generación.
NOTA 87

INSIDE
» PLAYDEAD » 19,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Sorprende con un desarrollo inteligente y sólido. Un juego tan hostil como irresistible que te va a dar que pensar.
NOTA 90

LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE GUERRA — DISCO
» WARNER » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego digno de Mordor, gracias a sus combates, su sistema Némesis ampliado y las mil cosas que podemos hacer.
NOTA 90

LEGO MARVEL SUPER HEROES 2 — DISCO
» WARNER » 59,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Quizá YA no sorprenda, pero es de los mejores LEGO de siempre, a la altura del Universo Cinematográfico de Marvel.
NOTA 82

MAD MAX — DISCO
» WARNER » 24,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción al uso que con su mezcla de géneros y el diseño de niveles es capaz de atrapar horas.
NOTA 90

MAFIA III — DISCO
» 2K GAMES » 29,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sandbox especial, con una ambientación, una narrativa y una BSO increíbles, aún con sus problemas técnicos.
NOTA 82

METAL GEAR SOLID V: THE DEFINITIVE ED. — DISCO
» KONAMI » 29,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción en mundo abierto única, enorme emocionante. El mejor juego de infiltración de la historia.
NOTA 97

METAL GEAR SURVIVE — DISCO — ¡Nuevo!
» KONAMI » 39,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Como *Metal Gear* es bastante flojo pero como juego de supervivencia es mejor de lo que esperábamos. Muy adictivo.
NOTA 76

NIeR AUTOMATA — DISCO
» SQUARE-ENIX » 69,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
La unión de dirección artística, banda sonora, trama y jugabilidad hacen de esta aventura una obra de arte.
NOTA 93

NIOH — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Team Ninja ha tomado la fórmula de *Dark Souls* y la ha mejorado en algunos aspectos, que no es poca cosa.
NOTA 90

NO MAN' S SKY — DISCO
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura inmensa de exploración espacial que enfadará a unos y encandilará a otros. Una propuesta diferente.
NOTA 82

OUTLAST TRINITY — DISCO
» WARNER » 34,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Incluye *Outlast*, su DLC y *Outlast 2*. Tres grandes aventuras de terror, que pese a sus fallitos, merecen disfrutarse.
NOTA 82

PREY — DISCO
» BETHESDA » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura en primera persona con una diseño magistral de niveles, enorme libertad y originales habilidades.
NOTA 92

RESIDENT EVIL 7 ARCADE EDITION — DISCO
» CAPCOM » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Uno de los mejores juegos de terror que tiene PS4 con todos sus DLC y compatible con PlayStation VR.
NOTA 91



Play ¡El juego del mes!

Tres razones para tener...

Ni no Kuni II

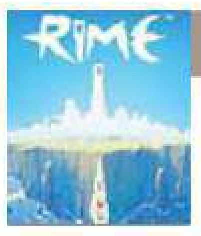




1. GIRO HACIA LA ACCIÓN. Los combates son ahora en tiempo real, aunque con un toque estratégico gracias a la participación de unos seres "elementales" llamados Fofis. Muy divertidos.

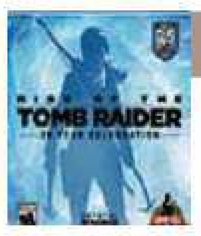
2. ESTÉTICAMENTE BELLISIMO. Aunque el Studio Ghibli ya no participa en bloque, sí lo hacen algunos de sus miembros más destacados. Y la banda sonora es del maestro Joe Hisaishi.

3. DURACIÓN A LA ALTURA. La historia principal da perfectamente para más de 40 horas, pero si queremos verlo todo la duración se duplica, llegando a alcanzar incluso las 100 horas.



RIME — DISCO
» TEQUILA WORKS » 34,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una experiencia genial y un ejercicio de buen gusto. No reinventa el género, pero no lo necesita para ser especial. NOTA **90**



RISE OF THE TOMB RAIDER — DISCO
» SQUARE ENIX » 29,99 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Quizá no impacte tanto como el anterior, pero es la experiencia *Tomb Raider* más completa. Apuesta segura. NOTA **92**



SHADOW OF THE COLOSSUS — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una obra maestra atemporal que se disfruta como nunca en PS4 gracias a esta "puesta al día" de Bluepoint Games. NOTA **93**



THE INPATIENT — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un aventura para PS VR en la que hay que tomar decisiones con una ambientación espeluznante... y un desarrollo soso. NOTA **75**



THE EVIL WITHIN 2 — DISCO
» BETHESDA » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un juego de terror de gran calidad que supera en todo a su antecesor. Es intenso, variado y espectacular. NOTA **89**



THE LAST OF US REMASTERIZADO — DISCO
» SONY » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura soberbia, tan apasionante como en PS3 y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3... NOTA **95**



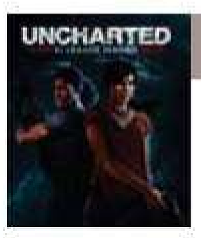
THE LAST GUARDIAN — DISCO
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Quizás no impacta tanto como *Shadow of the Colossus*, pero es un juego de los de antes y el inolvidable Trico cala hondo. NOTA **86**



UNCHARTED 4 — DISCO
» SONY » 39,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Nathan Drake se despide con una aventura para el recuerdo. Tener una PS4 y no jugar a esta maravilla es no tener vergüenza. NOTA **98**



UNCHARTED: EL LEGADO PERDIDO — DISCO
» SONY » 39,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Naughty Dog firma otro espectáculo técnico y jugable... pero tan parecido a *U4* que apenas logra sorprender. NOTA **87**



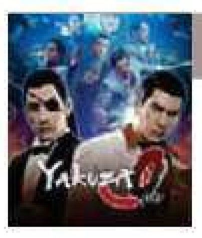
UNTIL DAWN — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una gran aventura interactiva de terror. Su gran atmósfera y absorbente trama atrapan como una buena peli. NOTA **87**



WATCH DOGS 2 — DISCO
» UBISOFT » 19,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Divertido, sorprendente y con mucha personalidad, uno de los mejores sandbox de PS4. Hackear nunca fue más divertido NOTA **90**



YAKUZA 0 — DISCO
» SEGA » 29,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +18 AÑOS

Otra entrega magistral de una saga de aventuras sin igual. Ideal tanto para veteranos como para neófitos. NOTA **90**



YAKUZA 6 — DISCO ¡Nuevo!
» SEGA » 59,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +18 AÑOS

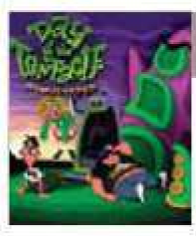
Una aventura de acción brillante en todos los sentidos cuyo único punto negativo es que no llega traducida al castellano. NOTA **91**

AV. GRÁFICAS



BROKEN SWORD: LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE — DISCO
» REVOLUTION » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un regreso a los viejos tiempos. Una aventura gráfica entretenida llena de misterios, puzzles y humor. NOTA **78**



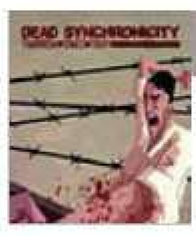
DAY OF THE TENTACLE REMASTERED — DISCO
» DOUBLE FINE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una aventura gráfica clásica, con mucho humor, una trama atemporal que engancha y extras, como *Maniac Mansion*. NOTA **89**



DREAMFALL CHAPTERS — DISCO
» DEEP SILVER » 29,99€ » 1 JUG. » INGLÉS » +16 AÑOS

La historia atrapa, pero la jugabilidad simplificada a lo Telltale Games hace que no termine de engancharnos. NOTA **70**



DEAD SYNCHRONICITY — DISCO
» BADLAND » 19,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una aventura gráfica modesta en recursos, pero muy rica en narrativa y puzles con un estilo artístico muy particular. NOTA **80**



FULL THROTTLE REMASTERED — DISCO
» DOUBLE FINE » 14,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un clásico puesto al día, que merece la pena si te va el género. Jugarla con los comentarios de los creadores es un lujo. NOTA **78**



LAST DAY OF JUNE — DISCO
» 505 GAMES » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Esta bellísima aventura es una experiencia corta, pero intensa, y trae un mensaje que deja "poso" en el jugador. NOTA **81**



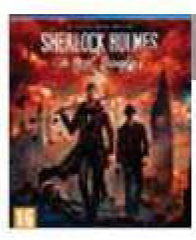
LIFE IS STRANGE — DISCO
» SQUARE-ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Ofrece una emotiva historia, un original apartado técnico y una buena narrativa. No te defraudará. NOTA **87**



LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM — DISCO
» SQUARE-ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

No tiene la frescura del original ni su "rebobinado", pero su realista y emotiva historia lo compènsa con creces. NOTA **82**



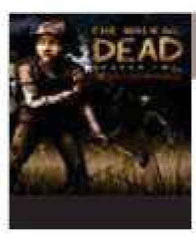
SHERLOCK HOLMES: THE DEVIL'S DAUGHTER — DISCO
» BIGBEN » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una aventura gráfica correcta técnicamente, con mucho ritmo, divertida, duradera y con el carisma de Sherlock. NOTA **83**



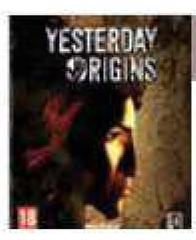
SYBERIA 3 — DISCO
» MERIDIEM » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

El regreso de una gran saga con una historia profunda y puzles que ofrecen cierta frescura. Lástima de errores gráficos. NOTA **77**



THE WALKING DEAD SEASON 2 — DISCO
» BADLAND » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura gráfica que funciona muy bien y resulta absorbente. Reúne los 5 episodios lanzando en PS Store. NOTA **88**



YESTERDAY ORIGINS — DISCO
» MERIDIEM » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura llena de momentos estelares y puzles complicados que ha superado todas nuestras expectativas. NOTA **88**

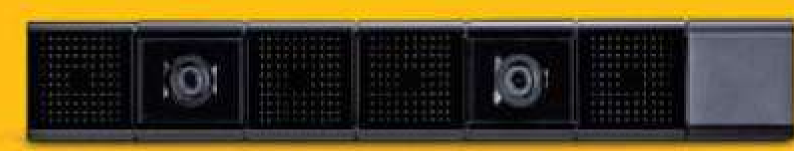
PERIFÉRICOS DE PS4

1 Dual Shock 4
SONY 69,95 €



Si necesitas un segundo Dual Shock 4, ahora hay muchas opciones disponibles, y todas al mismo precio.

2 PlayStation Camera
SONY 59,95 €



Gracias a esta cámara, podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola. Imprescindible para PlayStation VR.

3 Cable HDMI GX 4K
INDECA 12,95 €



Pensando en los usuarios de PS4 Pro, Indeca nos ofrece un cable HDMI compatible con teles 4K Ultra HD (además de 3D). Tiene dos metros de longitud y cabezales dorados.

4 Turtle Beach Elite 800
TURTLE BEACH 299,90 €



Unos auriculares que rebosan calidad por los cuatro costados. Son inalámbricos (wi-fi), ofrecen sonido envolvente (surround) y son compatibles con PS3 y PS4. Gran calidad de sonido y montones de ecualizaciones. Aptos para jugar, escuchar música...

5 Silla Resto GXT 707 Trust Gaming
TRUST GAMING 299,95 €



Fabricada en materiales de alta calidad, esta silla garantiza comodidad en largas sesiones de juego. Se adapta a todo tipo de usuarios gracias a sus opciones de ajuste y a su especial acolchado para la zona lumbar y el cuello.

6 Sound Blaster X Katana
CREATIVE 299,95 €

Un set de sonido de calidad superior y con un diseño sencillo y compacto. Hay pocas opciones mejores si no dispones de mucho espacio y buscas facilidad de instalación (y tu PS4 no es Slim).



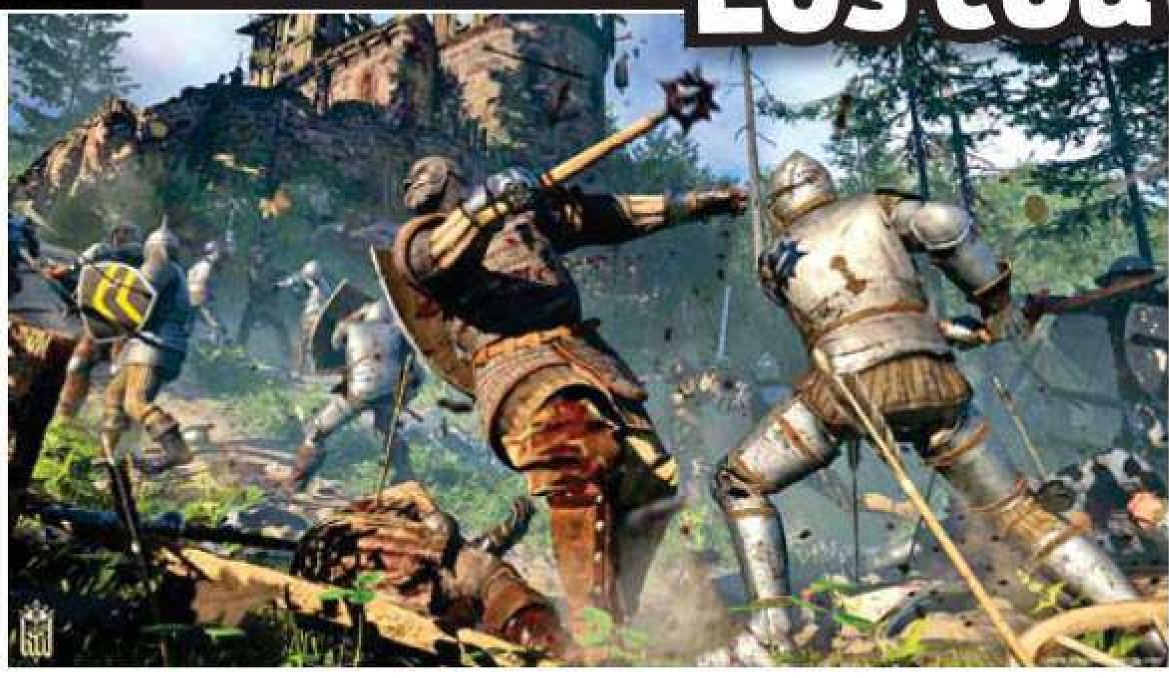
7 Thrustmaster T-GT
THRUSTMASTER 799,99 €

Un volante para sibaritas de la conducción en consola. Puede que su alto precio sea lo que más llame la atención de primeras, pero os aseguramos que vale cada euro que cuesta. Si tienes espacio en casa y te lo puedes permitir, no vas a encontrar un volante mejor, ni en prestaciones, ni en acabado. Un lujo.





Los cuatro mejores juegos ...



1 Kingdom Come: Deliverance

La propuesta de Warhorse Studios se ambienta en el año 1403, en la región de Bohemia. La historia en la que nos sumerge es ficción, pero se desarrolla en un contexto histórico con personajes reales y guerras verídicas. Y sobre todo, intenta ser realista tanto en su ambientación como en sus combates.



2 Mount & Blade: Warband

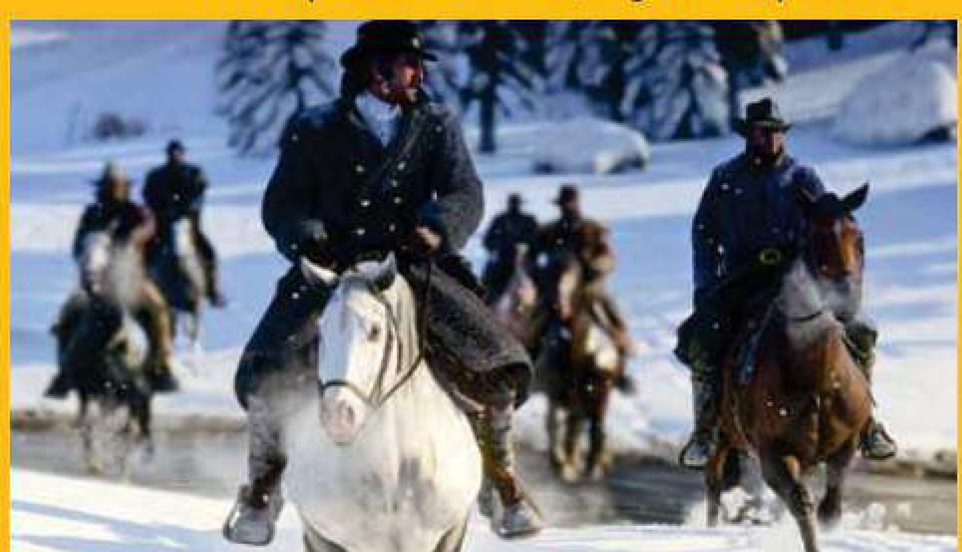
Mount & Blade nos sumerge en una Edad Media ficticia, sin un contexto histórico definido, pero nos ofrece libertad absoluta para que nuestro personaje evolucione dentro de este marco. (un personaje de origen humilde puede terminar teniendo un castillo). Hay prevista una secuela, *Bannerlord*, para este año.

LOS ESPERADOS

1 Red Dead Redemption 2

»PS4 »ROCKSTAR »AV. DE ACCIÓN »26 DE OCTUBRE

Seguimos esperando a que Rockstar nos ofrezca nuevos datos confirmados sobre *Red Dead Redemption 2*, que sigue siendo la aventura más esperada del año. Que ganas de pillarlo...



2 God of War

»PS4 »SONY »AV. DE ACCIÓN »20 DE ABRIL

Por fin hemos podido catar la nueva aventura de Kratos y... ¡es alucinante! El mes que viene os lo contaremos todo sobre el regreso de uno de los personajes más icónicos de PlayStation.



3 Kingdom Hearts III

»PS4 »SQUARE ENIX »ROL DE ACCIÓN »2018

El estreno de *Ni no Kuni II* sólo ha sido el principio. Este año vuelven con fuerza los J-RPG, con juegazos como *Dragon Quest XI* o *Kingdom Hearts III*, que es otro de los más esperados.



ROL

BLOODBORNE GOTY — DISCO
» FROM SOFTWARE » 44,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

La edición GOTY de uno de los mejores juegos que tiene PS4 incluye un DLC que se nos antoja imprescindible.

NOTA 94

DARK SOULS III — DISCO
» BANDAI NAMCO » 49,99 € » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Desafiante, muy gratificante y, sobre todo, sorprendente a pesar de apoyarse sobre unos cimientos conocidos.

NOTA 95

DRAGON AGE: INQUISITION — DISCO
» EA GAMES » 19,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un RPG casi inabarcable que se convierte por desarrollo, profundidad y complejidad, en un grande del género.

NOTA 92

FALLOUT 4 GOTY — DISCO
» BETHESDA » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Uno de los mejores del año, por posibilidades de juego, duración, diversión. Ofrece un mundo en el que perderse meses.

NOTA 95

FINAL FANTASY X / X-2 — DISCO
» SQUARE ENIX » 19,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una de las mejores entregas de *Final Fantasy* que llega a PS4 remasterizado y con toda la magia de los clásicos.

NOTA 90

FINAL FANTASY XV — DISCO
» SQUARE ENIX » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran juego de rol que hace honor a su nombre, pero con combates en tiempo real y en mundo abierto.

NOTA 92

KINGDOM COME DELIVERANCE — DISCO ¡Nuevo!
» KOCH MEDIA » 54,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Sus problemas técnicos y jugables no empañan del todo esta original propuesta rolera, compleja y exigente.

NOTA 84

KINGDOM HEARTS HD 1.5 + 2.5 — DISCO
» SQUARE ENIX » 49,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una ocasión única de disfrutar de una de las mejores sagas de aventuras de Square Enix. Una recopilación sensacional.

NOTA 87

MASS EFFECT ANDROMEDA — DISCO
» EA GAMES » 39,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un juego completo, impactante por momentos y con carisma, pero le habrían venido bien meses de "testeo".

NOTA 84

NI NO KUNI II — DISCO ¡Nuevo!
» BANDAI NAMCO » 69,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Tardar en arrancar, pero cuando lo hace, ofrece tanta variedad y tanta calidad que os enganchará durante semanas.

NOTA 91

PERSONA 5 — DISCO
» KOCH MEDIA » 34,99€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Uno de los mejores juegos de rol que puedes disfrutar. Esta obra maestra inolvidable lo tiene todo para engancharte.

NOTA 95

SOUTH PARK: RETAGUARDIA EN PELIGRO — DISCO
» UBISOFT » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Es una secuela continuista, pero el sistema de combate es más profundo y el humor nos mantiene pegados al mando.

NOTA 88

SECRET OF MANA — DISCO
» SQUARE ENIX » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Los amantes de los JRPG clásicos van a deleitarse con un gran remake de uno de los grandes del género en SNES.

NOTA 85

TALES OF BERSERIA — DISCO
» BANDAI NAMCO » 29,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Extenso JRPG que ofrece muchas posibilidades y una trama apasionante acompañada de un buen apartado técnico.

NOTA 87

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM VR — DISCO
» BETHESDA » 69,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Si tienes PlayStation VR tienes una grandiosa excusa para volver a perderte por Skyrim. La misma aventura, pero RV.

NOTA 88

THE WITCHER III WILD HUNT: GOTY — DISCO
» BANDAI NAMCO » 49,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura épica y mastodóntica, que engancha de principio a fin y con un apartado gráfico espectacular.

NOTA 95

LUCHA

DRAGON BALL FIGHTERZ — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,99€ » 6 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Arc System Works ha logrado culminar el mejor juego de lucha de toda la historia de Dragon Ball. Y no hay pocos...

NOTA 91

DISSIDIA FINAL FANTASY NT — DISCO
» SQUARE ENIX » 64,95€ » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Los juegos de lucha cuentan con un nuevo y original exponente, que goza de todo el tirón de la saga *Final Fantasy*.

NOTA 88

INJUSTICE 2: ULTIMATE EDITION — DISCO
» WARNER » 69,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Héroes y villanos de DC en un juego de lucha profundo, espectacular y con muchos modos para disfrutar solo u online.

NOTA 91

MARVEL VS CAPCOM INFINITE — DISCO
» CAPCOM » 59,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Sin ser perfecto ni revolucionario, es un juego de lucha completo y divertido, apto para cualquier tipo de jugador.

NOTA 84

MORTAL KOMBAT XL — DISCO
» WARNER » 29,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Lo mejor de los *Mortal Kombat* de siempre, con un gran apartado gráfico, un potente online y todos los DLC.

NOTA 90

STREET FIGHTER V: ARCADE EDITION — DISCO
» CAPCOM » 39,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Capcom por fin se redime ofreciéndonos la versión más completa hasta la fecha de su irresistible juego de lucha.

NOTA 89

TEKKEN 7 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 44,95€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El *Tekken* más completo, equilibrado, cuidado y con más extras. El culmen del "Torneo del Puño de Hierro".

NOTA 90

WWE 2K18 — DISCO
» 2K SPORTS » 44,95€ » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Lucha libre de la buena, en una entrega más completa que la del año pasado, aunque sigue teniendo margen de mejora.

NOTA 84

... para sumergirnos en la Edad Media



3 Grand Ages: Medieval

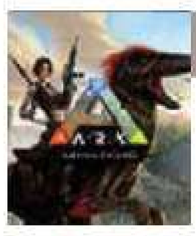
Kalypso y Gamind Minds firman este juego de estrategia ambientado en el siglo XI (empezamos en torno al año 1050) en el continente europeo y sus alrededores. Un enorme mapeado para conquistar que consta de unos 20 millones de kilómetros y que se extiende desde el norte de África hasta el Cáucaso.



4 Chivalry: Medieval Warfare

Y terminamos con este juego de acción en primera persona de Activision que nos sumerge en intensas batallas para hasta 12 jugadores con un sistema de combate que pretende ser realista. Podríamos haber incluido *For Honor*, pero hemos preferido centrarnos en "nuestra" Edad Media, sin samurais, ni vikingos.

SHOOT'EM UP



ARK: SURVIVAL EVOLVED — DISCO
» WILDCARD » 59,95€ » 70 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Acción, creación y supervivencia en un mundo online plagado de peligros. Un gran idea, pero que debe pulirse. NOTA **72**



BATTLEFIELD 1 — DISCO
» EA GAMES » 14,95 € » 64 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

El cambio de ambientación le ha sentado de lujo a una saga que conserva unas mecánicas incontestables. NOTA **91**



BRAVO TEAM — DISCO ¡Nuevo!
» SONY » 39,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Este shooter exclusivo de PlayStation VR es divertido si lo juegas cooperando con un amigo y si tienes el Aim Controller. NOTA **79**



CALL OF DUTY WWII — DISCO
» ACTIVISION » 69,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

La vuelta de la SGM es un acierto, pero todo es demasiado continuista. No revoluciona, pero, online, sigue en la brecha. NOTA **83**



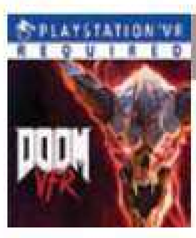
DESTINY 2 — DISCO
» ACTIVISION » 29,99€ » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Es todo lo que nos hubiera gustado ver en el original, con un mundo abierto para explorar y corrigiendo errores pasados. NOTA **91**



DOOM — DISCO
» BETHESDA » 19,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una lección magistral de cómo crear un shooter realmente adictivo sin necesidad de artificios o eventos guionizados. NOTA **90**



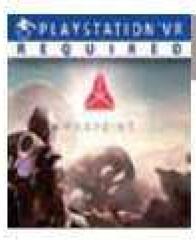
DOOM VFR — DISCO
» BETHESDA » 29,99€ » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Es demasiado irregular, con problemas de control y breve. Como experiencia, mola, pero pronto se aprecian sus errores. NOTA **75**



FAR CRY PRIMAL — DISCO
» UBISOFT » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Las mecánicas habituales de la saga, pero ambientado en la prehistoria, con garrotes, arcos, mamuts... NOTA **83**



FARPOINT — DISCO
» SONY » 59,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una experiencia para PS VR frenética, pero que podía haber dado mucho más de sí. Quizás en una segunda parte... NOTA **80**



OVERWATCH — DISCO
» BLIZZARD » 34,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un multijugador repleto de carisma, con personajes bien definidos y equilibrados. Lástima que no tenga campaña. NOTA **90**



STAR WARS BATTLEFRONT II — DISCO
» EA GAMES » 69,99 € » 40 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El carisma del universo Star Wars con un multijugador muy superior al del juego anterior y una divertida campaña. NOTA **90**



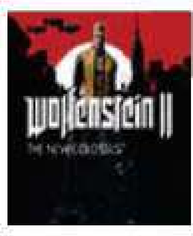
SUPERHOT VR
» SUPERHOT TEAM » 24,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Una divertida propuesta y original propuesta para PS VR (hay una versión para PS4) que te atrapará las 4 horas que dura. NOTA **79**



TITANFALL 2 — DISCO
» EA GAMES » 19,99 € » 16 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Titanfall 2 ofrece una propuesta divertida y frenética, con una campaña fantástica y un adictivo multijugador. NOTA **87**



WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS — DISCO
» BETHESDA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

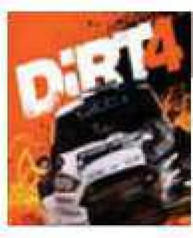
Con su diversión intachable y un guión muy trabajado, *The New Colossus* está llamado a convertirse en un clásico. NOTA **90**

VELOCIDAD



ASSETTO CORSA — DISCO
» 505 GAMES » 29,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador con mayúsculas, imprescindible si tienes un volante. Las sensaciones que transmite son increíbles. NOTA **90**



DIRT 4 — DISCO
» CODEMASTERS » 59,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un enorme juego de rally con una soberbia mezcla de los conceptos de *DiRT Rally* y *DiRT 3*. Colin McRae es inmortal. NOTA **92**



DRIVECLUB VR — DISCO
» SONY » 39,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Es una de las experiencias más completas que hay para PS VR. Si jugasteis al original, notaréis mucho el reciclaje. NOTA **80**



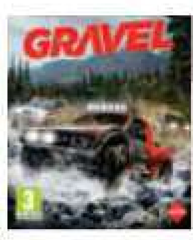
F1 2017 — DISCO
» CODEMASTERS » 49,95€ » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una magnífica propuesta destinada a que los seguidores de la F1 disfruten al máximo delante de la consola. NOTA **82**



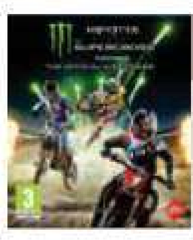
GRAN TURISMO SPORT — DISCO
» SONY » 59,99 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Pierde el modo individual en favor de un potente y divertido multijugador online, aunque corto en contenido por ahora. NOTA **85**



GRAVEL — DISCO ¡Nuevo!
» MILESTONE » 69,99€ » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una propuesta arcade con opciones de simulador que logra divertir desde la primera partida a pesar de sus defectos. NOTA **80**



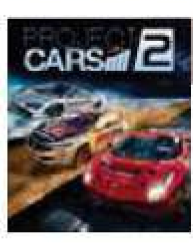
MONSTER ENERGY SUPERCROSS — DISCO ¡Nuevo!
» MILESTONE » 64,99€ » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

A nivel jugable es un título notable y resulta divertido, pero con el transcurso de las horas se vuelve algo monótono. NOTA **74**



NEED FOR SPEED: PAYBACK — DISCO
» EA GAMES » 69,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Velocidad y diversión sin complejos, en una espectacular trama cinematográfica, aunque con ritmo irregular. NOTA **80**



PROJECT CARS 2 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 44,95€ » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

El control tiene altibajos, pero la cantidad de circuitos, el ciclo día-noche o la meteorología son una referencia para el género. NOTA **90**



WIPEOUT OMEGA COLLECTION — DISCO
» SONY » 34,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Wipeout nunca había tenido un aspecto tan espectacular, a la altura de esta gran saga por la que no pasan los años. NOTA **90**

ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1. **Earth Defense Force 5** (N) — PS4 | D3 PUBLISHER | ACCIÓN



Extraterrestes gigantescos que atacan la Tierra, yakuzas, "idols", rolazos, el regreso de *Okami*... Todo en orden en Japón.

2. **Yakuza Kiwami 2** (N) — PS4 | SEGA | AVENTURA DE ACCIÓN
3. **THE iDOLM@STER: Stella Stage** (N) — PS4 | BANDAI NAMCO | ESTRATEGIA
4. **Atelier Lydie & Suelle** (N) — PS4 | KOEI TECMO | ROL
5. **Okami HD** (N) — PS4 | CAPCOM | AVENTURA

EE.UU.

1. **Call of Duty: WWII** (=) — PS4 | ACTIVISION | SHOOTER



Call of Duty sigue dominando la lista en Estados Unidos, junto a los habituales juegos deportivos que tanto gustan allí.

2. **Star Wars Battlefront II** (↑) — PS4 | EA GAMES | SHOOTER
3. **NBA 2K18** (↑) — PS4 | 2K SPORTS | DEPORTIVO
4. **Madden NFL 2018** (↓) — PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO
5. **Assassin's Creed Origins** (↓) — PS4 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN

EUROPA

1. **Call of Duty WWII** (=) — PS4 | ACTIVISION | SHOOTER



Y en Europa siguen mandando *Call of Duty* y *FIFA*. Destaca este mes el regreso a la lista de Crash Bandicoot. Todo un ídolo.

2. **FIFA 18** (=) — PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO
3. **Star Wars Battlefront** (↑) — PS4 | EA GAMES | SHOOTER
4. **Crash Bandicoot N.Sane Trilogy** (↑) — PS4 | ACTIVISION | PLATAFORMAS
5. **Gran Turismo Sport** (↑) — PS4 | SONY | VELOCIDAD

MÁS QUE JUEGOS

Figura Totaku Ni no Kuni II

www.game.es 14,95 €

Las figuras Totaku continúan desembarcando en España, en exclusiva en las tiendas GAME. El mes pasado ya os detallamos la primera "wave", repleta de personajes icónicos de PlatStation como Kratos, Atreus, Sackboy, Crash Bandicoot, Heihacho Mishima o el cazador de *Bloodborne*. Pero ya podéis reservar también otras figuras Totaku que llegarán un poco más adelante, como Evan de *Ni no Kuni II*, Sonic o Jin Kazama de la saga *Tekken*. Son figuras muy detalladas, con base y unos 10 centímetros de altura.



Colección de Cromos Overwatch

www.game.es 3,5 €

El fenómeno *Overwatch* continúa expandiéndose más allá de los límites del exitoso videojuego. A las figuras Funko Pop, ropa, libros, cómics y todo tipo de merchandising, se une ahora la colección de cromos oficial, que podrás encontrar en España en exclusiva en las tiendas GAME. El albúm cuesta 3,5 euros e incluye 4 sobres de cromos (cada paqiete contiene seis cromos). Y los sobres sueltos cuestan 70 céntimos. A los fans de *Overwatch* seguro que les hace gracia.



Los vendidos PS Vita

DEL 1 AL 28 DE FEBRERO. DATOS CEDIDOS POR GAME



God Eater 2 y *SAO* son las entradas más destacadas.

1. God Eater 2: Rage Burst + God Eater: Res. (N)
2. SAO: Hollow Realization (N)
3. Criminal Girls 2 (↑)
4. J-Stars Victory Vs+ (N)
5. Axiom Verge: Multiverse Ed. (↓)
6. MeiQ: Labyrinth of Death (N)
7. Minecraft (↓)
8. LEGO Batman 3: Más allá de Gotham (N)
9. Hakuoki: Kyoto Winds (↓)
10. Psycho-Pass: Mandatory Happiness (N)



Pyscho-Pass también ha bajado de precio este mes.

ACCIÓN

ATTACK ON TITAN 2 — DISCO — ¡Nuevo!
» KOCH MEDIA » 64,95€ » 8 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Vibrantes batallas contra los enormes titanes en una intensa aventura que es mucho más variada de lo que puede parecer. NOTA 83

DEAD RISING 4 — DISCO
» CAPCOM » 49,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ha perdido parte del toque aventurero de *DR2* y ahora es más directo y con más acción. Masacrar zombis es divertido. NOTA 85

DmC DEFINITIVE EDITION — DISCO
» CAPCOM » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un buen lavado gráfico y nuevos modificadores y niveles de dificultad que nos hacen querer repetir. NOTA 89

DIABLO III: ETERNAL COLLECTION — DISCO
» BLIZZARD » 69,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Rol de acción de gran calidad que ha mejorado con el tiempo gracias a todos los añadidos y expansiones de esto años. NOTA 91

DRAGON QUEST HEROES II — DISCO
» OMEGA FORCE » 39,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Da igual que no te vayan los Musou: añade las gotas justas de RPG para gustar tanto a fans de la acción como de la saga. NOTA 89

DYNASTY WARRIORS 9 — DISCO
» KOEI TECMO » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sin ser la reinvención que nos querían "vender", sí es la entrega más vistosa y completa de toda la serie. NOTA 81

EARTH DEFENSE FORCE 4.1 — DISCO
» SANDLOT » 14,95 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Defender la Tierra de monstruos gigantes es muy divertido, aunque técnicamente es "de serie B". NOTA 78

ELITE DANGEROUS — DISCO
» FRONTIER » 49,99 € » MMO » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un gran juego espacial que se toma muy en serio su condición de simulador, con todo lo bueno y malo que conlleva. NOTA 80

FOR HONOR: GOLD EDITION — DISCO
» UBISOFT » 69,99€ » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Vikingos, caballeros y samuráis se enfrentan en un juego con un gran sistema de combate, pero escaso de contenido. NOTA 77

GHOST RECON: WILDLANDS — DISCO
» UBISOFT » ~~29,99~~ € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
En cooperativo tiene un gran potencial, pero en solitario acusa sus errores y no convence como nos habría gustado. NOTA 82

GRAVITY RUSH 2 — DISCO
» SONY » 29,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una larga y variada aventura que nos obligar a usar la gravedad para luchar y avanzar. Sabe atrapar. NOTA 91

GUACAMELEE! SUPER TURBO CHAMP. ED.
» DRINKBOX » 13,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Nueva versión que añade más contenido a un juego ya genial. Si tenías el original, quizá no te merezca la pena... NOTA 89

HOTLINE MIAMI 2
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada. NOTA 86

MONSTER HUNTER WORLD — DISCO
» CAPCOM » 64,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
No sólo es la entrega más espectacular, completa y divertida de la serie, sino que además también es la más accesible. NOTA 93

KNACK II — DISCO
» SONY » 39,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Acción plataformas y puzles en un desarrollo sencillo y apto para todos lo públicos. Mejora al primero, pero sin fascinar. NOTA 80

ONE PIECE PIRATE WARRIORS 3 — DISCO
» NAMCO BANDAI » 29,99 € » 2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Extenso y muy completo, tanto en número de personajes como en su argumento. Es uno de los mejores *One Piece*. NOTA 86

RAIDERS OF THE BROKEN PLANET
» MERCURY STEAM » GRATIS » 5 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un original juego de acción, con un multijugador único que supone un soplo de aire fresco. Cada campaña a 9,99 €. NOTA 83

RATCHET & CLANK — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Este simpático dúo regresa con mucha fuerza en su estreno en PS4. Diversión y acción por igual en un show hecho juego. NOTA 92

RIGS MECHANIZED COMBAT LEAGUE — DISCO
» SONY » 29,95€ » 6 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
En este deporte futurista pilotamos enormes mechas. Rápido y divertido, es uno de los mejores juegos de PS VR. NOTA 79

SNIPER ELITE 4 — DISCO
» BADLAND » 69,99€ » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Ser un francotirador divierte, pero la apuesta por niveles abiertos le resta elementos estratégicos y lo hace menos único. NOTA 78

THE DIVISION — DISCO
» UBISOFT » 24,99 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Con una mezcla de géneros que funciona (acción, rol y multijugador online) y gran ambientación, sabe atrapar. NOTA 91

TOUKIDEN 2 — DISCO
» KOEI TECMO » 29,99 € » 1-4 JUG. » INGLÉS » +16 AÑOS
Con *Toukiden 2* la saga se aleja de la sombra de *Monster Hunter*, encontrando una fórmula propia que engancha. NOTA 86

UNTIL DAWN RUSH OF BLOOD — DISCO
» SONY » 19,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un arcade de pistola para PS VR, con una ambientación terrorífica que le sienta muy bien. Dura poco, pero divierte. NOTA 71

WARRIORS ALL-STARS — DISCO
» KOEI TECMO » 59,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Los amantes del musou se lo pasarán en grande repartiendo mamporros a diestro y siniestro y reclutando personajes. NOTA 75

WORLD OF TANKS
» WARGAMING » GRATIS » 30 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un "free to play" que engancha con su mezcla de acción y estrategia y además ahora tiene campaña individual. NOTA 85



Barbie Tomb Raider

barbie.mattel.com | 29,95 €

Al igual que ocurrió con Wonder Woman, el regreso a los cines este mes de Lara Croft (interpretada en esta oca sión por Alicia Vikander) ha animado a la famosa firma Mattel ha lanzar una Barbie inspirada en la nueva película de Tomb Raider. Incluye como accesorios un diario y su ya clásico piolet. Ya está a la venta en Estados Unidos, pero suponemos que también podrá comprarse aquí.

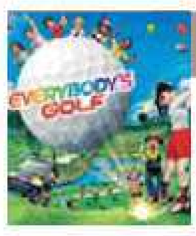


Peluches God of War

www.game.es | 14,95 €

En las tiendas GAME ya podéis encontrar los peluches de Kratos y su hijo Atreus, que se unen a la colección de personajes exclusivos de la marca PlayStation en este esponjoso y abrazable formato, que incluye también al cazador de *Bloodborne*, Nathan Drake, Ratchet y su mecánico compañero Clank, Aloy de *Horizon: Zero Dawn*, Parappa the Rapper, Sackboy, el payaso Sweet Tooth de *Twisted Metal*... Todos ellos miden unos 20 centímetros y son realmente graciosos.

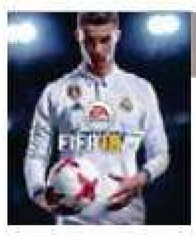
DEPORTIVOS



EVERYBODY'S GOLF — DISCO

SONY » 39,99 € » 20 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Si piensas que el golf es un deporte aburrido, prueba a echarte unas partidas a esto. Seguro que cambias de idea. NOTA **80**



FIFA 18 — DISCO

EA SPORTS » 69,99€ » 22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Es muy continuista, en contraste con el subidón del año pasado, pero sigue siendo el juego de fútbol más completo. NOTA **87**



NBA 2K18 — DISCO

2K SPORTS » 69,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

En la cancha es imbatible, el mejor juego de basket de la historia: jugabilidad, gráficos, modos de juego... NOTA **92**



PES 2018 — DISCO

KONAMI » 59,99 € » 22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

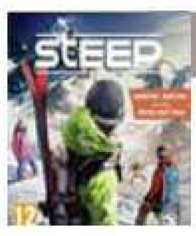
Apenas tiene fichajes, pero sus partidos resultan divertidos y tiene algunas licencias con tirón (aunque le falten otras). NOTA **82**



ROCKET LEAGUE COLLECTOR'S EDITION

PSYONIX » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

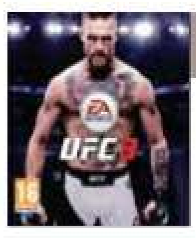
Una sencilla mezcla de fútbol y coches, muy divertido jugando en compañía y ahora en físico con todo el DLC. NOTA **83**



STEEP

UBISOFT » 19,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Snowboard, esquí, parapente y traje volador, para un juego de deportes de riesgo diferente y divertido. NOTA **81**



UFC 3 — DISCO

EA SPORTS » 64,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Supera a *UFC2* en realismo y variedad. Los fanáticos de las artes marciales mixtas lo van a disfrutar muchísimo. NOTA **82**

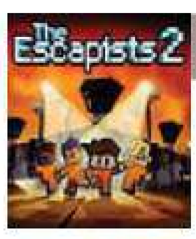
ESTRATEGIA



SHADOW TACTICS — DISCO

DAEDALIC ENT. » 39,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Infiltración y táctica en el Japón feudal que recuerda a *Commandos*. Si este tipo de juegos te gustan, te atrapará. NOTA **81**



THE ESCAPISTS 2 — DISCO

TEAM 17 » 29,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Los jugadores más pacientes (o cabezones) lo van a pasar en grande: escapar de la cárcel nunca fue más divertido. NOTA **80**



TROPICO 5 — DISCO

KALYPSO » 29,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran simulador que sabe enganchar y ofrece opciones de sobra para desatar al gestor que llevamos dentro. NOTA **81**

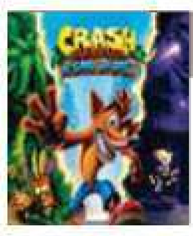


XCOM 2 — DISCO

2K GAMES » 24,95€ » 2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

El mejor juego de estrategia que puedes disfrutar en PS4. Esperemos que los bugs del port se solucionen vía parches. NOTA **90**

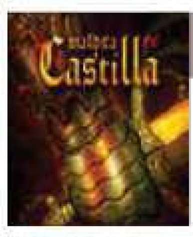
PLATAFORMAS



CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY — DISCO

ACTIVISION » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Los tres primeros *Crash* con apartado técnico actual, pero casi iguales, incluido el control, a lo que jugamos en su día. NOTA **87**



MALDITA CASTILLA EX

ABYLIGHT » 11,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Llega en 2017, pero tiene el alma de un juego de los 80. Si os gustan la acción y las plataformas, es obligatorio. NOTA **86**



SONIC FORCES — DISCO

SEGA » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

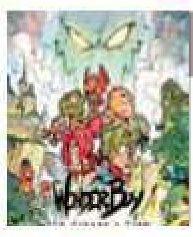
Un plataformas entretenido y con buenas ideas, que disfrutarán más los más jóvenes que los fans de Sonic. NOTA **67**



SONIC MANIA

SEGA » 19,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

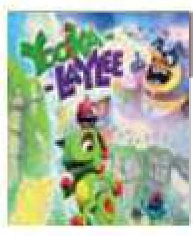
Es Sonic en estado puro. Los elementos clásicos siguen funcionando y los nuevos no desentonan en absoluto. NOTA **90**



WONDERBOY THE DRAGON'S TRAP

SEGA » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Todo un ejemplo de cómo debe hacerse un "remake". Si te gustó el original de Master System, éste lo vas a gozar. NOTA **82**

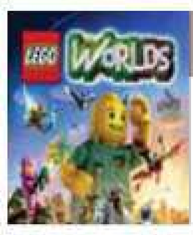


YOOKA-LAYLEE — DISCO

TEAM 17 » 34,99€ » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas de los de toda la vida. Con él, os sentiréis como si volvierais a los 90, con *Banjo-Kazooie, Spyro*... NOTA **87**

VARIOS



LEGO WORLDS — DISCO

WARNER » 29,99€ » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS

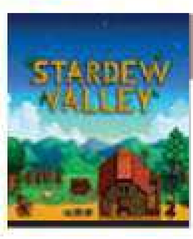
Un *Minecraft*, pero LEGO. Si perdonas sus defectos, ofrece muchísimas posibilidades de creación y multijugador. NOTA **84**



LOS SIMS 4 — DISCO

EA GAMES » 49,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

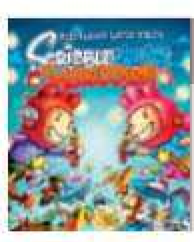
Si os sois fans de Los Sims el juego no os va a decepcionar, aunque deberéis armaros de paciencia con el control. NOTA **75**



STARDEW VALLEY — DISCO

505 GAMES » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

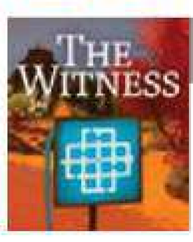
Estrategia, simulación, exploración... Hay tanto por hacer que te enganchará. Un juego enorme para jugar a tu ritmo. NOTA **85**



SCRIBBLENAUTS SHODOWN — DISCO — ¡Nuevo!

WARNER » 39,95€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un puñado de divertidos minijuegos con todo lo bueno de la serie *Scribblenauts* para disfrutar con hasta 4 amigos. NOTA **80**



THE WITNESS

THEKLA INC. » 36,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Si te gustan los puzles, es tu juego. Precioso, inteligente y muy difícil pero sin una historia tradicional. NOTA **90**

PARA LEER Y ESCUCHAR

1 El Soñador de Providence

www.heroesdepapel.es | 20 €



Este año sale en PS4 *Call of Cthulhu*, pero la obra de H. P. Lovecraft ha influído directa o indirectamente en multitud de videojuegos, desde *Alone in the Dark* hasta *Bloodborne*. El periodista especializado en videojuegos Carlos G Gurpegui analiza este impacto y mucho más en esta obra de 320 páginas.

2 BSO Kingdom Come: Deliverance

www.gog.com | 9,99 €



Jan Valta y Adam Sporka firman esta banda sonora que casa perfectamente con la filosofía "realista" del juego al que acompaña, con épicos temas centrales acompañados por música ambiental realizados con los instrumentos que se utilizaban en aquella época en la región de Bohemia.

3 BSO Metal Gear Survive

www.konamistyle.jp | 30 €



Al igual que ocurre con el juego, la banda sonora de *Metal Gear Survive* no alcanza la excelsa calidad de las mejores entregas de la saga... pero esto no quiere decir que sus 3 CD no merezcan la pena. Seguro que los fetichistas de la saga le hacen un hueco en su colección.

4 Ready Player One

www.casadellibro.com | 18 €



Con la peli homónima dirigida por Steven Spielberg a punto de estrenarse, no podemos dejar de recomendaros el popular "best seller" de Ernest Cline en el que se basa, que plantea un futuro en el que se vive mucho mejor en una "realidad virtual" plagado de referencias a la cultura "geek" y los 80.

5 Cómic Ataque a los Titanes: Antes de la Caída

www.normaeditorial.com | 8€



Ataque a los Titanes: Antes de la Caída es la precuela de la serie creada por el autor Hajime Isayama. La historia, basada en la novela ligera de Ryô Suzukaze y con dibujos de Thores Shibamoto, se sitúa 70 años antes de que el Titán Supremo apareciera. La edición española de la serie tiene 10 números.



LA PARTIDA SE JUEGA EN LA GRAN PANTALLA

VIDEOJUEGOS A LA CONQUISTA DEL CINE

Tomb Raider, Ready Player One y Rampage llegan ya a los cines, y son la avanzadilla de una nueva generacion de películas basadas en videojuegos que quieren romper la maldición de este tipo de adaptaciones.



CURIOSIDADES, DATOS Y RÉCORDS

Desde que Super Mario Bros. llegara a los cines hace 25 años, y dejando fuera las películas que nacen de series de anime como Pokémon, unas 25 franquicias de videojuegos han dado lugar a adaptaciones estrenadas en pantalla grande. Vamos a fijarnos en algunos datos que nos dan una visión de cómo han ido las cosas en este cuarto de siglo. Las cifras de taquilla las hemos extraido de www.boxofficemojo.com, y están siempre en millones de dólares.

LA PRIMERA

SUPER MARIO BROS.



En 1993, Bob Hoskins fue Mario en esta aventura de ciencia-ficción que llegó antes de tiempo: su recreación de universo del juego con los efectos de la época no resultó convincente. El fontanero volverá con una peli de animación 3D realizada por Illumination (Gru, Los Minions) que huele a taquillazo.

LA MÁS CARA

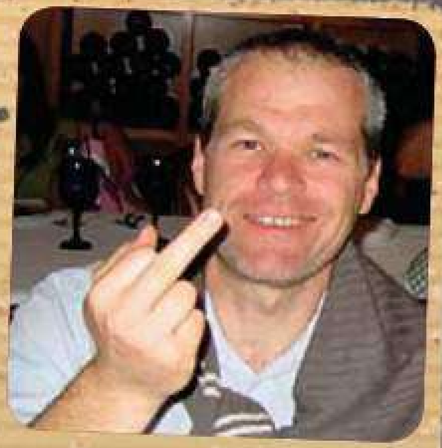
PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS DEL TIEMPO



Con la esperanza de crear otra franquicia al estilo Piratas del Caribe, en 2010 Disney apostó por esta adaptación del juego de Ubisoft: 200 millones de dólares de presupuesto la mantienen aún hoy como la película de videojuegos más cara. Sólo recaudó 336 millones a nivel mundial y Disney abortó sus posibles secuelas.

EL MÁS PROLÍFICO

UWE BOLL



Empezó con House of the Dead y no paró: 10 pelis basadas en videojuegos ha realizado el director aleman, incluidas las trilogías BloodRayne y En el Nombre del Rey (inspirada en Dungeon Siege). Y todas vapuleadas por la crítica. De media la peor valorada es Alone in the Dark: 1% en Rotten Tomatoes y 9 sobre 100 en Metacritic.

LA MEJOR VALORADA

FINAL FANTASY



¿Ha gustado a la crítica alguna adaptación? La mejor valorada en Rotten Tomatoes es Final Fantasy: La Fuerza Interior con un 45% de críticas positivas. En Metacritic gana Mortal Kombat con un 58 sobre 100. ¿La peor? Difícil, aunque joyas como Tekken o BloodRayne 2 tienen 0% en Rotten Tomatoes.

READAPTACIONES

DE VUELTA AL VIDEOJUEGO



En 1995 se lanzó en PSOne, Saturn y recreativas Street Fighter The Movie, basado en la peli de Van Damme. La versión arcade era un juego distinto al de consolas, pero ambos ofrecían lucha 1Vs. 1 con los actores digitalizados. También la peli de Double Dragon inspiró un 1 vs. 1 que, con ese mismo nombre y tras pasar por Neo-Geo, llegó a PSOne en 1996.

LA MÁS TAQUILLERA

WARCRAFT



La película del MMORPG de Blizzard recaudó 443 millones de dólares en todo el mundo en 2016. Pero su éxito fue desigual: naufragó en USA, donde sólo alcanzó 47 millones, y su salvación fueron los 231 millones del mercado chino. La peli fue cara (160 millones) y de momento no se ha confirmado secuela.

Hace ya tiempo que Hollywood mira a los videojuegos como su próxima mina de éxitos y, sin embargo, aún falta el blockbuster rompetaquillas que consolide esta tendencia. El momento tiene que llegar, cada vez hay más público que ha crecido amando los videojuegos, y durante estos días se estrenan tres producciones que pueden lograrlo... tras el arduo camino que nos ha traído hasta aquí.

A finales de la primavera de 1993, a Super Mario Bros. le tocó bailar con la más fea. Hollywood Pictures había invertido 50 millones de dólares en producir la primera adaptación para la pantalla grande de un videojuego y, tras dos semanas de malos resultados de taquilla, la película quedaba sepultada por un estreno que dejó "viejas" a todas las superproducciones de ese año... y los siguientes: Jurassic Park. El efecto postdinosaurios marcó la llegada de otras adaptaciones pioneras. Street Fighter y Double Dragon en 1994 parecían excentricidades anticuadas , y sólo Mortal Kombat (1995) asumió su alma de serie B con cierta autoparodia y unos efectos digitales en su momento decentes (tampoco es cuestión de revisarla ahora, ¿eh?). Fue mejor en taquilla, pero dilapidó su crédito con una horrible secuela dos años después.

A finales del siglo XX y durante la primera década del siglo XXI, la rápida evolución de los efectos visuales convirtió al género fantástico en rey indiscutible de la taquilla. The Matrix (1999), las primeras entregas de Harry Potter y El Señor de los Anillos (2001) o Spider-Man (2002) consiguieron recaudaciones desorbitadas y, además, iniciaron sagas que prolongaron el éxito durante varias películas. Las grandes productoras de Hollywood se habían "armado" buscando franquicias que les permitieran competir en este nuevo escenario lleno de superhéroes, magos y monstruos. En 2001 llegó Lara Croft: Tomb Raider, toda una superproducción de 115 millones de dólares que, aprovechando el tirón de un personajes cuya popularidad había trascendido al medio, logró recaudar 275 millones en todo el mundo. Fue suficiente para intentarlo con una secuela que recaudó algo menos y no bastó para consolidar la saga. Sin embargo, otra franquicia acertó con un modelo de producciones más baratas que funcionó durante ni más ni menos que siete entregas: en 2002 se estrenó Resident Evil, dando comienzo a la saga cinematográfica más larga basada en un videojuego. Curiosamente, parte de su éxito se debió al carisma de su protagonista, Alice, interpretada por Mila Jovovich y creada expresamente para el cine.

Paralelamente, el director alemán Uwe Boll se lanzó a producir serie Z inspirada en videojuegos como si no hubiera mañana, lastrando la imagen de este tipo de adaptaciones, mientras que la mediocridad de Hitman o Doom y el fracaso de alguna película que apuntaba más alto como Silent Hill o Max Payne no ayudó a revertir una imagen cada vez más negativa.

Hollywood se ha estrellado sistemáticamente en el intento de crear una película de videojuegos "AAA" que arrase en taquilla. El fracaso en 2001 de Final Fantasy: La Fuerza Interior fue doloroso. Square Enix se la jugó con una producción muy cara, completamente digital y técnicamente puntera en su época, que naufragó estrepitosamente. Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo, Need for Speed, Warcraft, Assassin's Creed... ninguna ha conseguido el éxito esperado, y solo la animación para niños de Angry Birds ha sido lo suficientemente rentable para que haya en desarrollo una secuela. Pero que el panorama cambie es sólo cuestión de tiempo. Echad un vistazo al reportaje y veréis que hay proyectos, como Minecraft o Uncharted, con potencial para ser megaéxitos. Una tendencia que bien podría comenzar con la llegada a las salas de la nueva Lara Croft.





TOMB RAIDER

Lara Croft no nació siendo una aventurera. Hubo un tiempo en el que era sólo una muchacha de 21 años marcada por la desaparición de su padre. Esta es la historia de cómo se convirtió en una superviviente.

PROYECTOS EN MARCHA

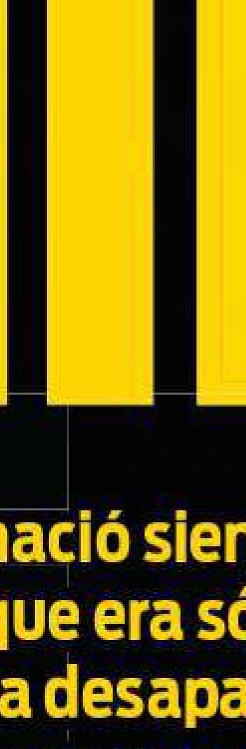
Si eres un videojuego y eres famoso, casí seguro que una productora se ha interesado por llevarte al cine. ¡Y puede que hasta lo consiga! He aquí los proyectos más avanzados. Si no se indica fecha, es que aún no la tienen.

CALL OF DUTY



Activision quiere un universo compartido a lo Marvel con pelis de *CoD*. Stefano Sollima está negociando para dirigir la primera.

METAL GEAR SOLID



Sony ha contratado a Derek Conolly (Star Wars Episodio IX) para que escriba el guión. Jordan Vogt-Roberts (Kong, La Isla de la Calavera) suena como director.

MINECRAFT



El 24 de mayo de 2019 se estrenará en USA esta peli de imagen real con Steve Carell como protagonista y en la que aparecerá Markus Persson, creador del juego.



El rastro de su padre llevará a Lara a buscar una legendaria isla del Pacífico. ¿La encontrará? Hombre, va a ser que sí....

LOS JUEGOS

El "reboot" cinematográfico de Lara se inspira en el que la heroína vivió en los videojuegos en 2013. Crystal Dynamics rehizo la franquicia con *Tomb Raider*, dando a Lara un nuevo origen, haciéndola más realista y adaptando la aventura al espectacular estilo de *Uncharted*. La peli bebe también argumentalmente de la secuela, *Rise of the Tomb Raider*. Hay tercera entrega en desarrollo.



TOMB RAIDER DEFINITIVE EDITION

El juego salió en PS3 en 2013 y en PS4 en 2014. Hoy puedes hacerte con la *Definitive Edition*, con todos los DLC, a sólo 20 euros.





RISE OF TOMB RAIDER: 20 ANIVERSARIO

La edición 20 aniversario de la segunda aventura de la nueva Lara cuesta 30 euros e incluye un capítulo extra jugable con PS VR.







WARNER BROS. | **AVENTURAS** | **16 DE MARZO**

Igual que James Bond, Batman o Spider-Man, Lara Croft ha pasado a engrosar la lista de personajes icónicos que sobreviven a su primera encarnación cinematográfica y vuelven en la piel de otros actores. Alicia Vikander es la encargada de dar vida a la heroína londinense en una versión inspirada en sus últimos juegos, que la humaniza para hacerla aún más fuerte.

La joven Lara no acepta la muerte de su padre, un famoso arqueólogo desaparecido, y por ello se lanza a seguir un rastro que la lleva hasta una isla legendaria cercana a la costa de Japón. Así comienza una película que mezcla elementos de los dos últimos juegos de Lara. Del "reboot" de 2013 toma el escenario, el nombre del villano principal, Mathias (si bien aquí no es una especie de loco iluminado, como en el juego) e inspiración para algunas escenas de acción: veremos el naufragio de Lara, arriesgados descensos por aguas bravas y a nuestra heroína salvada de una muerte segura por un oportuno paracaídas. Pero, sobre todo, del juego se toma el viaje interior del personaje: ésta es una historia de origen, la de una joven envuelta en una aventura que se tornará más siniestra de lo que esperaba y que, enfrentada a todo tipo de sufrimientos, se convertirá en una superviviente. De *Rise of the Tomb Raider* se recupera la alargada sombra de Lord Richard Croft, el padre de Lara, a la pareja de este, Ana Miller, y a la Trinidad: en la película Lara descubre un vídeo en el que su padre le pide que luche contra el intento de esta siniestra organización de hacerse con un poder ancestral. Pero al llegar a la isla Lara se topa con el líder de los criminales, Mathias Vogel, quien dice ser un antiguo compañero de su padre.

Alicia Vikander saltó a la fama con 25 años gracias a su interpretación de la androide Ava de Ex-Machina (2014). Y en 2016 ganó un Óscar como mejor actriz de reparto por La Chica Danesa (curioso paralelismo con Angelina Jolie). La intérprete sueca asegura que jugó a Tomb Raider de pequeña y quedó fascinada por Lara, la primera protagonista femenina que veía en un videojuego. Para realizar ella misma muchas de las alucinantes escenas de acción del film, se sometió a un entrenamiento de cuatro meses. Por su físico, es la actriz ideal para representar la fragilidad y la fuerza de esta nueva Lara. Ahora sólo queda esperar a que el éxito de la película nos permita verla evolucionar en una saga.

ANTES DE ALICIA, ANGELINA

El videojuego *Tomb Raider* salió en 1996, y Lara Croft Tomb Raider, la película, se estrenó en 2001. Así de fulgurante fue el ascenso del personaje. El gran acierto del film fue su protagonista: Angelina Jolie tenía 25 años durante el rodaje y ya había ganado un Óscar como actriz de reparto por Inocencia Interrumpida. Encarnó de nuevo a Lara en La Cuna de la Vida en 2003, y ambas películas se recordarán por su poderosa imagen de heroína.







ROMPE RALPH 2

Se estrenará el 21 de noviembre. Ralph salta a Internet para encontrarse con personajes como la princesas Disney.



SLEEPING DOGS

El proyecto parecía parado, pero el actor Donnie Yen publicó fotos en Twitter caracterizado como Wei Shen, dando a entender que sigue en marcha.



SONIC THE HEDGEHOG

El erizo protagonizará una mezcla de imagen real y animación 3D. Llegará a los cines USA el 19 de noviembre de 2019.



UNCHARTED



Tom Holland (Spider-Man Homecoming) interpretará a Nathan Drake al principio de su carrera como cazatesoros. Shawn Levy (Noche en el Museo) dirigirá.



Los cameos de decenas de héroes de videojuego son sólo un aliciente más de una película que tiene la cultura "geek" como alma.

LA NOVELA

En 2011el escritor estadounidense Ernest Cline publicó Ready Player One, su primera novela. Su visión de un futuro en el que la única manera de escapar de la miseria es la evasión que ofrece la Realidad Virtual venía acompañada de cientos de referencias a la cultura "geek", sobre todo de los años 80. Cline prepara una segunda entrega.







READY PLAYER ONE

Steven Spielberg dirige este festival audiovisual, una mezcla entre mundo real y videojuego que aspira a convertirse en un hito para la comunidad de jugadores.

WARNER BROS. | CIENCIA FICCIÓN | 29 DE MARZO

La influencia de los videojuegos sobre el cine va más allá de las adaptaciones directas. Desde Tron (1982), hay películas que los han tomado como inspiración, y Ready Player One puede ser la más grande de todas. Steven Spielberg ha preparado un espectáculo audivisual pletórico de cameos, referencias y guiños, pero con mensaje.

En el año 2045, las condiciones de vida son paupérrimas. La vía de escape es OASIS, un universo de realidad virtual en el que los avatares viven increíbles aventuras. El día de su muerte, el creador de OASIS anuncia que quien encuentre un Easter Egg escondido en el juego heredara su fortuna... y el control de su universo virtual. El joven Wade va el primero en la búsqueda, pero hay siniestros intereses dispuestos a todo para ganar. Mitad película de imagen real mitad animación 3D, Ready Player One nos mostrará OASIS como un sueño para los gamers, con montones de cameos de personajes (desde Tracer al Joker, pasando por luchadores de *Street Fighter* o *Mortal Kombat*, la lista será interminable). Pero esta historia tendrá corazón más allá del "fan service", y ofrecerá una reflexión sobre el papel del entretenimiento como método de control... o como herramienta para unir y empoderar a toda la comunidad de jugadores.



■ **Wade Owen Watts** (Tye Sheridan) intentará descubrir el Easter Egg oculto en OASIS, el videojuego de Realidad Virtual definitivo.





PROYECTOS QUE NO VEREMOS... ¿NUNCA?

Echamos un vistazo a adaptaciones anunciadas pero de las que hace tiempo que no sabemos nada, o que han sido canceladas o paralizadas.

DEAD SPACE

EA trabajó en este proyecto a principios de esta década, pero quizá el fracaso de Need for Speed les alejó del cine.



CASTLEVANIA

Pual S.W. Anderson y James Wan estuvieron interesados en esta película, ahora mismo en punto muerto.



GRAN TURISMO

Sony anunció la peli en la Gamescom de 2013, pero Yamauchi ha declarado que cree que el proyecto no seguirá adelante.





Un primatólogo (Dwyne Johnson) y una ingeniera genética (Naomi Harris) tiene que impedir que tres animales mutantes arrasen con todo.





EL JUEGO

El primer Rampage llegó a los salones arcade en 1986: tres amigos controlábamos sendas bestias con el objetivo de no dejar edificio en pie. Hubo secuelas en PSOne y PS2 (la primera, Rampage World Tour, es la de la imagen) pero ninguna está disponible en la PS Store.









RAMPAGE

La máxima estrella del cine de acción no encontraba rivales de su talla, así que ahora busca pelea con tres animales gigantescos.

WARNER BROS. | **ACCIÓN** | **13 DE ABRIL (NO DEFINITIVA)**

Cuando en 2009 Warner compró Midway por 33 millones de dólares, no sólo se hizo con la licencia de *Mortal Kombat*: también consiguió la de unos cuantos juegos clásicos. Y, aunque pueda sorprender que se hayan decidido a llevar al cine *Rampage*, resulta más fácil de entender si tenemos en cuenta que Dwayne Johnson está embarcado en el proyecto.

Tras arrasar en taquilla con otra película de influencia videojueguil, Jumanji, "La Roca" se ha consolidado como el actor de acción más importante del momento. Para Rampage, en la que también ejerce de productor, ha contado con el director Brad Peyton (con quien ya trabajó en San Andreas), y con efectos visuales a cargo de Weta Digital. Una elección adecuada porque los responsables de las películas de El Señor de los Anillos también han realizado la nueva trilogía del El Planeta de los Simios y, en Rampage, un simio tiene un papel muy especial: el gorila George será el primero de los tres animales que crecerá en tamaño y agresividad debido a un experimento genético. Los otros serán el lobo Ralph y el cocodrilo Lizzie (los tres protas del juego, vamos). En medio de esto, el primatólogo Davis Okoye (Johnson) tratará de impedir que los tres destruyan Chicago a la vez que intenta salvar la vida de George, a quien ha criado desde que era un inocente bebé gorila.

MASS EFFECT

Primero se iba a adaptar el primer juego, luego a contar la historia previa de Shepard... No ha sido oficialmente cancelada.



SLY COOPER

Tras el fracaso de la película de Ratchet & Clank, Sony Pictures abandonó el proyecto. En slycoopermovie.com se puede ver su tráiler. Tenía buena pinta.



TETRIS



El productor de las pelis de Mortal Kombat quiere hacer una trilogía de ciencia-ficción. Desde mediados de 2016 no tenemos noticia del proyecto.

THE LAST OF US

Película en punto muerto por diferencias creativas entre Neil Druckmann, guionista del juego y de la peli, y Sony Pictures.





■ *A Way Out* será una aventura distinta a todo. Será obligatorio jugarla en cooperativo, pero con una copia podremos invitar a un amigo a jugarlo gratuitamente.

PS4 | ELECTRONIC ARTS | AVENTURA | 23 DE MARZO

A Way Out

UNA AVENTURA **EXCLUSIVAMENTE COOPERATIVA**

Josef Fares ha saltado a la palestra por sus acaloradas declaraciones en contra de los Oscar en la ceremonia de los Game Awards, pero el desarrollador libanés es mucho más que un "meme". Es, además de director de cine, el creador del genial *Brothers: A Tale of Two Sons*. Su nueva apuesta es tremendamente arriesgada y atractiva. Se trata de una aventura que sólo podremos jugar de forma cooperativa junto a un amigo, ya sea compartiendo sofá y tele o a través de Internet. Así, no podremos jugarla de forma individual, por lo que sus desarrolladores nos permitirán invitar a un amigo online para que juegue con nosotros de forma totalmente gratuita.

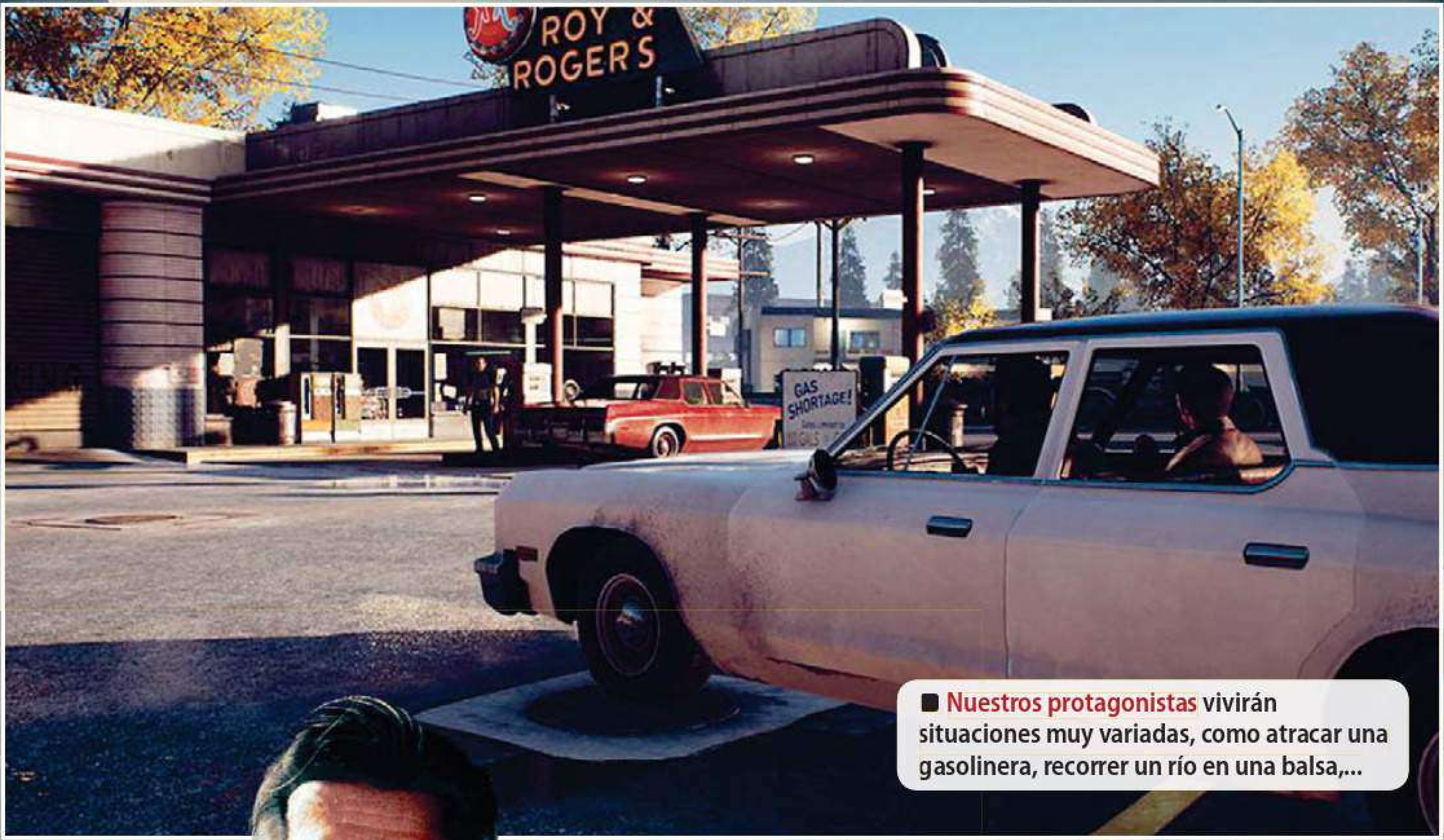
La historia seguirá los pasos de Leo y Vincent, dos desconocidos que coincidirán en la cárcel. Juntos, colaborarán para escapar de prisión y emprenderán un viaje como fugitivos por todo el país. Leo es impulsivo y más propenso a la violencia, mientras que Vincent es calmado y más racional. La colaboración asimétrica entre ambos será la clave para avanzar en la aventura. Y decimos asimétrica porque sus papeles no estarán predeterminados, por lo que podremos asumir el rol que prefiramos en cada situación. Por ejemplo, al atracar una gasolinera podremos actuar por las bravas con Leo llevando la iniciativa, y el arma, o dejar que Vincent tenga la voz cantante. Aunque la experiencia será muy cinematográfica, sus creadores han asegurado que no será una aventura pasiva, ya que viviremos múltiples situaciones jugables e incluso habrá momentos para la acción o el sigilo, por ejemplo. Así que ya sabéis, pensad en un amigo y fugaos juntos con *A Way Out*.

» **PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE**

Su planteamiento de juego obligatoriamente cooperativo promete revolucionar el género y será, seguro, absolutamente original. Si la trama acompaña y la jugabilidad es variada estaremos ante una joya.





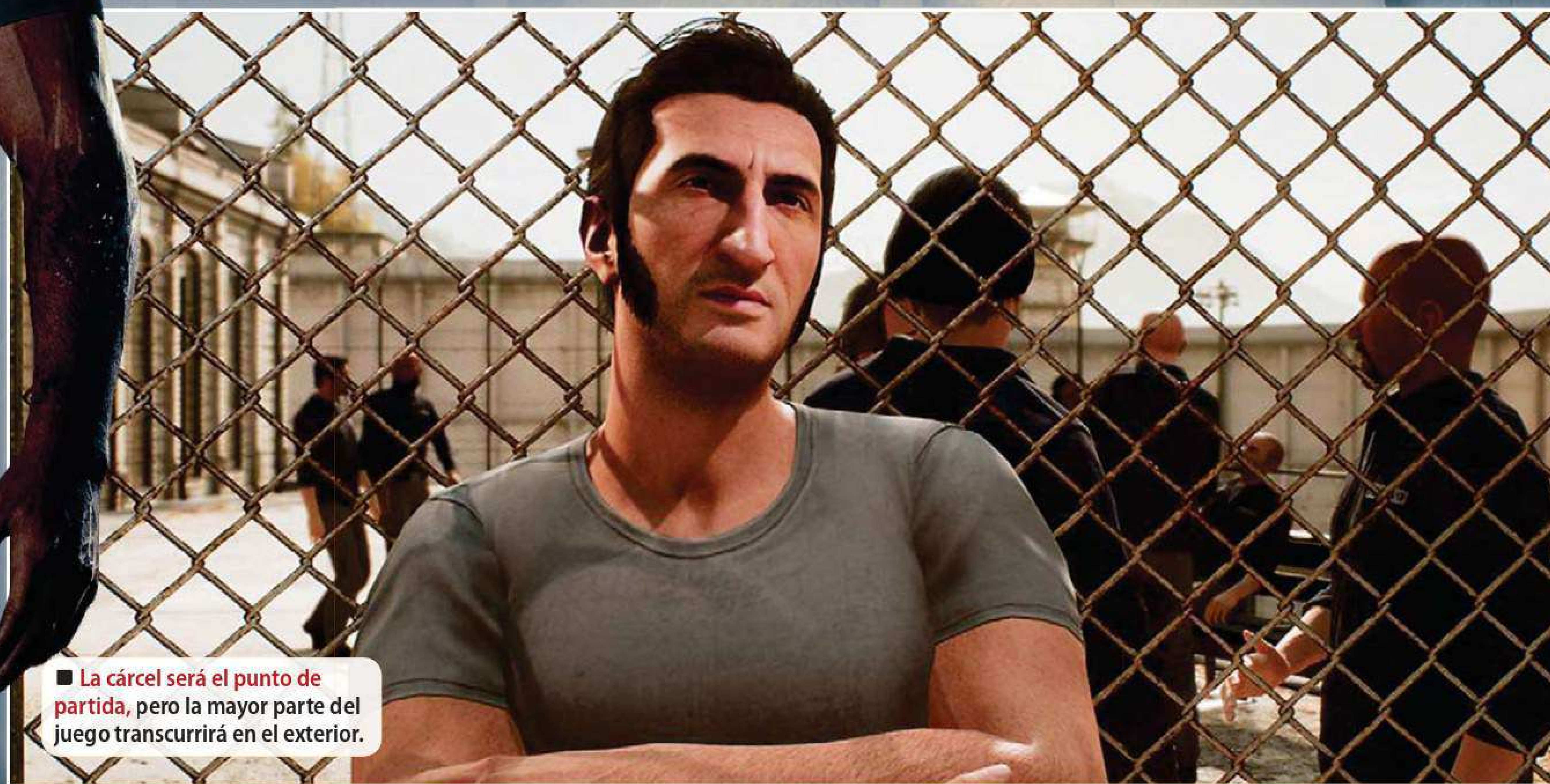


■ **Nuestros protagonistas** vivirán situaciones muy variadas, como atracar una gasolinera, recorrer un río en una balsa,...





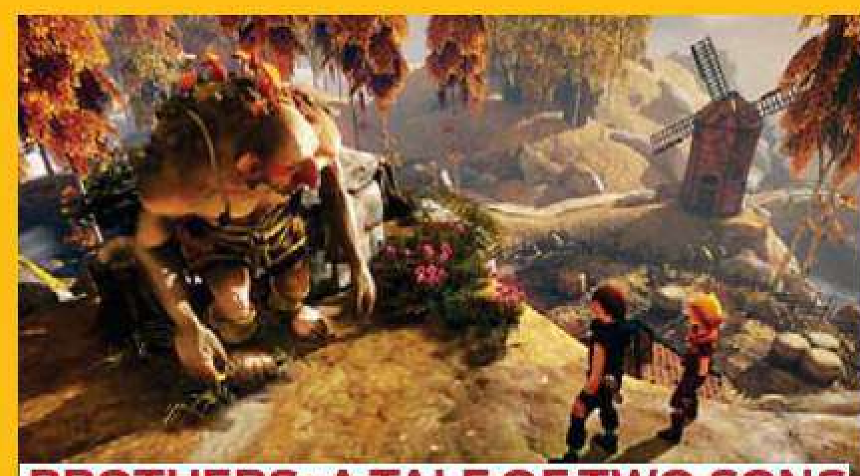
Leo y Vincent serán los protagonistas de esta aventura que será obligatoriamente cooperativa.



■ **La cárcel será el punto de partida,** pero la mayor parte del juego transcurrirá en el exterior.

» SE PARECE A...

Aunque el desarrollo de *A Way Out* es algo inédito en la industria, algo que ya debería bastar para llamar nuestra atención, sí que encontramos propuestas centradas en la cooperación que harán las delicias de los fans de este tipo de aventuras.



BROTHERS: A TALE OF TWO SONS

En esta original aventura, creada por Fares, podíamos jugar con un amigo o controlar a los dos hermanos con cada stick del mando.



OVERCOOKED

Es un juego cooperativo de sofá que poco o nada tiene que ver con lo que veremos en *A Way Out*, pero es de lo más divertido.

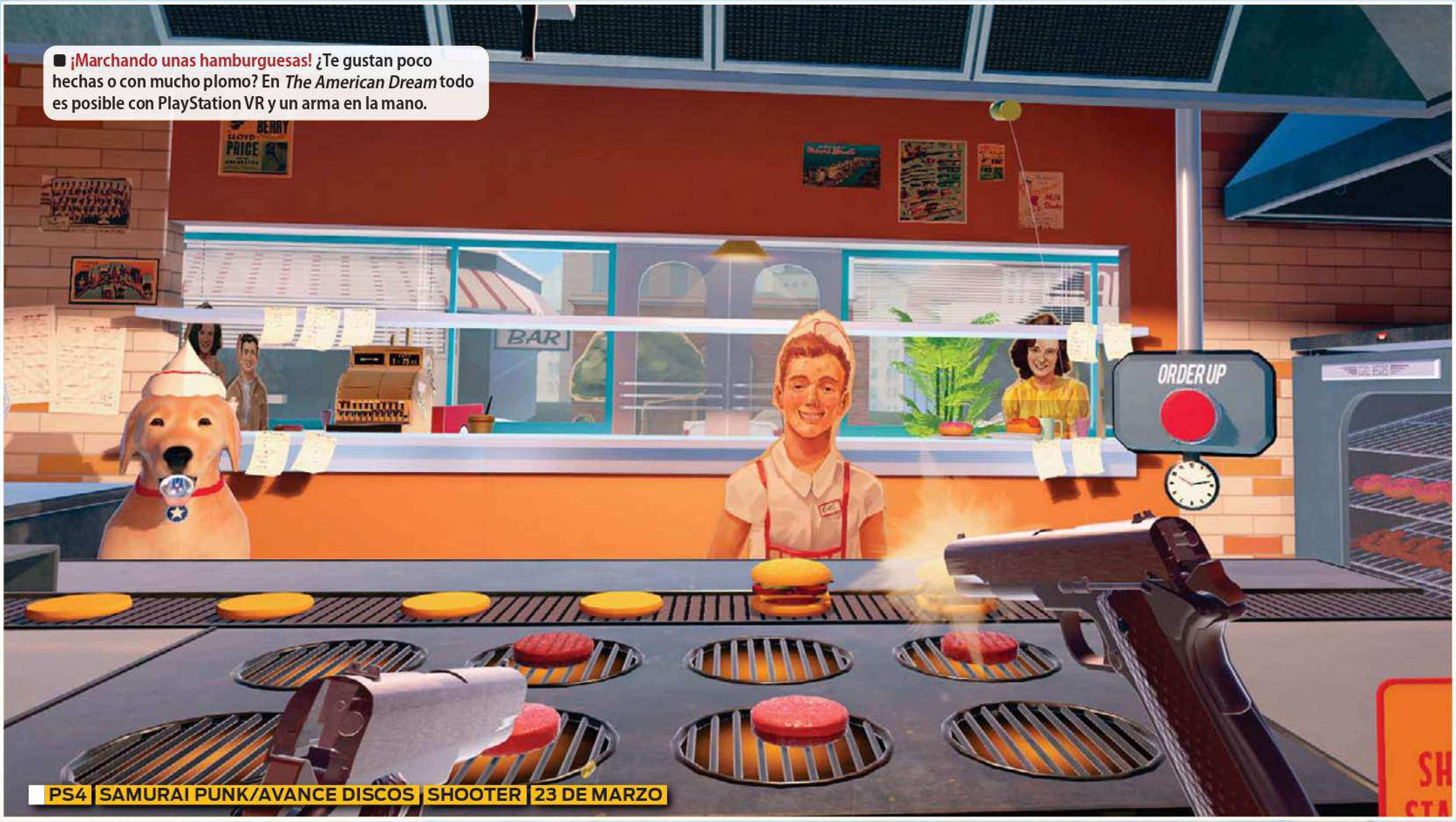


» DEL DICHO AL HECHO SIEMPRE HAY UN BOCETO

Cuando Josef Fares, director y guionista de *A Way Out*, tuvo la idea para el juego varias imágenes se le vinieron a la mente, especialmente de sus dos protagonistas. Como podéis ver en estas imágenes, el proceso de creación de los dos protagonistas ha sufrido multitud de cambios hasta dar con su aspecto final. Por cierto, el modelo de Leo está capturado utilizando al hermano de Josef, actor, para darle vida.







¡Marchando unas hamburguesas! ¿Te gustan poco hechas o con mucho plomo? En *The American Dream* todo es posible con PlayStation VR y un arma en la mano.

PS4 | SAMURAI PUNK/AVANCE DISCOS | SHOOTER | 23 DE MARZO

The American Dream

REVENTANDO **A TIRO LIMPIO** EL SUEÑO AMERICANO

En el episodio de *Los Simpson* "La Familia Cartridge", la serie hace una crítica a la Asociación Nacional del Rifle y, en general, hacia la proliferación de armas de fuego en Estados Unidos. En ese capítulo Homer usa su pistola para situaciones domésticas como apagar la luz, cambiar de canal o abrirse una cerveza. Pues ahora vamos a tener la versión jugable de ese momento, gracias a *The American Dream*. Un juego para PlayStation VR cargado de "mala baba", y que quiere satirizar el fetichismo por las armas de los americanos mas conservadores.

Una versión idílica de los años 50 sirve como escenario para el juego. Los fabricantes de armas han creado una feria de exposición, mostrando todas las "virtudes" de un mundo en el que las armas forman parte de la vida cotidiana. Una distopía que recuerda a la de juegos como *BioShock*, aunque con mucho más sentido del humor. El jugador recorre cada una de estas escenas, en las que usamos pistolas, escopetas y rifles para todo tipo de retos, incluyendo "tiro al pato" y pruebas contrarreloj, pero también quehaceres cotidianos. Por ejemplo, tendremos que trabajar cara al público vendiendo donuts, a los que debemos hacer el agujero a base de disparos. Otra de las situaciones nos pondrá en la piel de un bebé, que debe usar unas pistolas para llamar a su madre. Seguidamente, tendremos que comer los potitos que nos da nuestra mami, directamente del cañón de su arma. Como veis, el juego no se va a "cortar" a la hora del humor más cafre. *The American Dream* tendrá una jugabilidad sencilla y directa, con una ambientación en tonos pastel y típicamente americana, casi de dibujos animados. Su objetivo está claro: hacernos pasar un buen rato y, de paso, parodiar ese culto a las armas que existe en Estados Unidos.

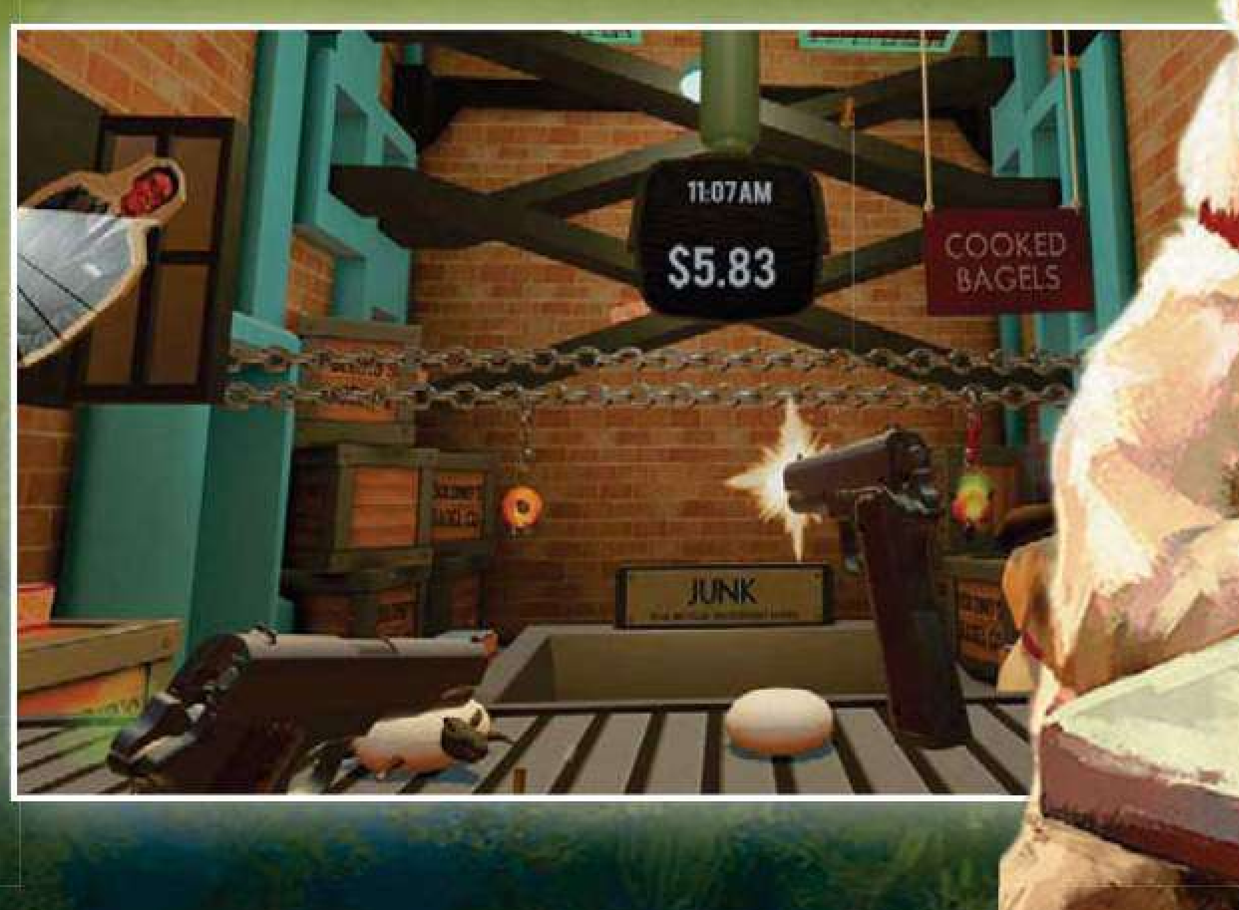


» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Nos gusta que *The American Dream* sea una sátira tan ácida, sobre todo cuando el control de armas está de actualidad. Esperemos que no hiera sensibilidades...



¡Bebé "tene hambe"! Para que tu mami te traiga la papilla, lo mejor es llamarla





El típico baile de instituto sólo podría mejor añadiendo una cosa: ¡pistolas para todos!



También incluirá retos más "tradicionales", como tiro al blanco o pruebas contrarreloj.

» SE PARECE A...



SUPERHOT VR

Este genial shooter también da un uso versátil a las armas, bajo un entorno singular: el tiempo sólo avanza al movernos.



UNTIL DAWN: RUSH OF BLOOD

La primera incursión VR de la saga *Until Dawn*. Un peculiar "tren de la bruja" que mezcla los sustos con la acción constante.



PS4 | WALES INT./AVANCE DISCOS | SHOOTER | 20 DE ABRIL

Time Carnage

UNA **CACERÍA** A TRAVÉS DEL TIEMPO

En el futuro la caza estará en auge, pero en vez de codornices o liebres, las "piezas" a batir serán mucho más espectaculares. *Time Carnage* será un juego de acción para PlayStation VR que nos propondrá viajar en el tiempo, en una cacería que nos llevará por distintas épocas. En cada una nos enfrentararemos a docenas de enemigos, los cuales nos atacarán por oleadas. Tendremos que acabar con dinosaurios, terroristas, robots, zombis... Contra ellos dispondremos de casi 30 armas distintas, que podremos manejar a dos manos. Nuestro arsenal incluirá desde pistolas a escopetas, pasando por motosierras, lanzallamas o bates de béisbol, entre otras. Pero no os hagáis ilusiones: el juego no da tregua, y hay que acostumbrarse a su peculiar sistema de carga, basado en soltar un arma y cambiarla por otra. Por suerte habrá paradojas temporales, en las que la acción se ralentiza para que podamos "respirar" un poco antes de seguir disparando. *Time Carnage* nos atrae también por la variedad de escenarios, que van desde zonas prehistóricas hasta mundos postapocalípticos. Una variedad que también se nota en sus modos de juego: además de la Campaña y sus 16 niveles, incluirá un completo Modo Arcade, con objetos especiales y gran cantidad de desafíos. Más "tralla" para PlayStation VR.

» SE PARECE A...: FARPOINT
» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA



La extinción de los triceratops no va a ser culpa de un meteorito, ¡sino tuya! En los niveles prehistóricos liquidaremos a cientos de dinosaurios.



La acción será constante, con oleadas continuas de enemigos que no van a dar tregua. *Time Carnage* quiere poner a prueba nuestros reflejos.





La historia de Devil May Cry

Hace casi 20 años conocimos a un héroe canalla, mortífero e irresistible. Con motivo de la llegada a PS4 del recopilatorio *Devil May Cry HD Collection* repasamos la historia de Dante Sparda.

Por extraño que parezca, la saga *Devil May Cry* nació inspirada por un "glitch". El juego de acción *Onimusha: Warlords* (2001) tenía un fallo técnico, por el cual los enemigos se quedaban flotando en el aire mientras les dábamos "espadazos". Hideki Kamiya, director del proyecto, pensó en el potencial de un estilo de combate que permitiera acrobacias y ataques aéreos, usando de forma simultánea espadas y armas de fuego. Y todo con un protagonista carismático y algo "chuleta". A partir de ese concepto el juego tomó forma, al igual que su estilo visual. Los escenarios tridimensionales tendrían un estilo gótico muy definido, por lo que miembros del equipo Team Little Devils se desplazaron a España y Reino Unido. Allí tomaron referencias fotográficas de iglesias, estatuas y muros, que posteriormente se usaron para las texturas del juego. Kamiya quiso también que la dificultad fuese elevada, "capaz de hacer al diablo llorar". Ese fue el título escogido para el juego: *Devil May Cry*, que salió a la venta en agosto de 2001.Un éxito rotundo que rozaría los tres millones de copias vendidas, y que sin duda redefinió el género de la acción "hack & slash".

A la hora de plantear la secuela de *Devil May Cry*, Capcom decidió no contar con Kamiya, comenzando el desarrollo a espaldas del creador de la saga. Este fue el primero de una serie de errores, que incluyeron reducir la dificultad del juego, simplificar a tope el sistema de combate o convertir a Dante en un héroe serio y callado. Y no nos hagáis hablar de esos enemigos tan mal diseñados (¡monos y tanques!); ni de Arius, el ejecutivo con bigote y villano principal. Capcom quiso además que el juego tuviera espacios más amplios, pero reduciendo la calidad de las texturas. Esto dio lugar a unos escenarios muy grandes, sí, pero insípidos; además de hacer que las peleas fuesen deslucidas y hasta confusas, por culpa de una cámara que muchas veces ni enfocaba a los enemigos. Ni siquiera incluir a Lu-

Devil May Cry **iba a ser un "survival horror", pero gracias a Hideki Kamiya terminó dando lugar a un nuevo género.**





Originalmente iba a ser *Resident Evil 4*

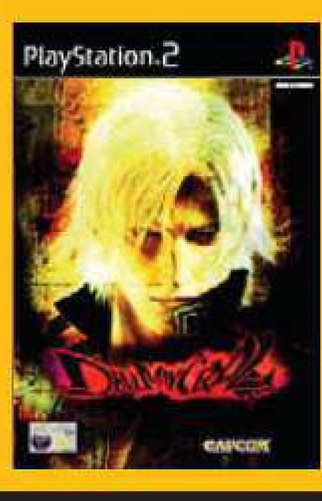
En 1998 Hideki Kamiya recibe el encargo de crear *Resident Evil 4*. El protagonista sería Tony Redgrave, un hombre al que Umbrella dota de habilidades sobrehumanas. El estilo visual del juego y su acción frenética no encajaban con la saga *Resident*, por lo que se decidió reescribir todo para crear *Devil May Cry*.

Cronología de la saga

A la espera de una nueva entrega para PS4, la saga *Devil May Cry* ha dado lugar a cinco juegos en total. Su éxito ha sido tal que han dado lugar a varias versiones HD.



08-2001 • PS2
Devil May Cry
La primera aventura del cazador de demonios creó el género hack & slash. Un juego innovador, intenso y rebosante de personalidad.



01-2003 • PS2
Devil May Cry 2
Capcom no contó con Kamiya para esta secuela, dando lugar a un juego simplificado, fácil y con un Dante "raro". El peor de la saga.



02-2005 • PS2
Devil May Cry 3
Esta precuela nos devolvió la alta dificultad, además de introducir a un personaje clave: Vergil, el hermano de Dante.



01-2008 • PS3
Devil May Cry 4
Con su "salto" a PS3 la saga trajo un nuevo protagonista, Nero, y un apartado visual espectacular. Es la entrega más vendida de la serie.







Desde su estreno hace 17 años hasta su último juego en 2013, Dante no ha dejado de sorprender. Su enorme carisma se basa en una versatilidad total en combate.



cia, un segundo personaje jugable, evitó la decepción de los fans. A pesar de todo, *Devil May Cry 2* (2003) vendió 1,7 millones de copias.

La tercera entrega quiso ahondar en el pasado de Dante, trasladando la acción a sus comienzos, cuando era un joven cazador de demonios. El juego también nos presentó a Vergil, el hermano gemelo del protagonista. Como en las grandes obras de Shakespeare, Dante y Vergil mantienen una relación de amor-odio, la cual marcaría la saga a partir de entonces. Pero *Devil May Cry 3* (2005) no se conformó con tener el mejor guión de la serie. También introdujo una dificultad mucho más elevada (aunque no tanto en la versión japonesa del juego), cuatro estilos de combate, nuevas armas y un apartado visual mucho más cuidado, especialmente en las espectaculares secuencias. La acogida fue abrumadora, al igual que las ventas. Esto motivó el lanzamiento de una edición especial en 2006, con una dificultad más equilibrada y Vergil como personaje jugable. Ambas ediciones sumaron cuatro millones de copias vendidas, y *Devil May Cry 3* se convirtió en juego de culto.

Capcom necesitó tres años para tener lista la siguiente entrega de la serie. Un periodo de producción comprensible: *Devil May Cry 4* (2008) no sólo era el salto de la saga a PS3, sino también el primer juego de la compañía para dicha consola. Para atraer a jugadores que no conocieran la saga, se decidió incluir un nuevo protagonista: el joven Nero, casi idéntico a Dante (aunque, como sabríamos más adelante, era hijo de Vergil). Con Nero se introdujeron cambios notables, como el Devil Bringer, un arma capaz de "atraer" enemigos o acercarnos a ellos. *Devil May Cry 4* se completó con una jugabilidad fresca y renovada, un apartado visual imponente y, para complacer a todos, Dante como personaje jugable en varios niveles. Elementos que redondearon un gran juego, el cual sumó más de 3 millones de copias; cifra a la que también contribuyó que fuese un multiplataformas para PS3, Xbox 360 y PC.

Renovarse o morir. En Capcom determinaron que, para hacer más rentable la saga *Devil May Cry*, era necesario un nuevo enfoque. Admirados por la calidad de *Heavenly Sword*, de los británicos Ninja Theory, los "gerifaltes" resolvieron poner en sus manos occidentales el reboot de la serie. En *DmC* (2013) nos enfrentamos a Mundus, el rey demonio responsable de la muerte de la madre de Dante y Vergil. El Dante del juego es una versión juvenil, pero con un aspecto más realista y occidental, completamente alejado del clásico. Muchos fans no se tomaron bien el cambio, llegando incluso a amenazar de muerte a los responsables del proyecto. Pero *DmC* siguió adelante, añadiendo cada vez más elementos que le dieron una personalidad propia. A las armas clásicas de Dante se añadieron dos estilos, Ángel y Demonio, así como una versión mucho más efectiva de la transformación Devil Trigger. El resultado fue un flexible abanico de golpes, capaz de crear combos increíbles. Otro elemento crucial fueron los escenarios: Limbo City está controlada por demonios, y la propia ciudad nos ataca a lo largo de la aventura. Un guión cuidado, banda sonora de los grupos Noisia y Combichrist y el mimo habitual de Ninja Theory dieron lugar a un auténtico juegazo. Pero *DmC* corrió la misma suerte que el propio Dante y fue un paria entre los suyos. No convenció a los jugadores nipones ni a los "fanáticos" de la saga. Capcom se mostró decepcionada con sus ventas, si bien el paso del tiempo y la llegada de la *Definitive Edition* para PS4, han hecho de *DmC* un título rentable. Y ahora, toca disfrutar de la *HD Collection en PS4* mientras Capcom se decide a retomar la saga; probablemente con el Dante "clásico" en un rumoreado *Devil May Cry 5*. ¡Ojalá sea pronto!



Un cazademonios de bolsillo

Dante ha vivido aventuras en teléfonos móviles, pero la mayoría no han salido de Japón, como *Devil May Cry* (Softbank) y *DMC: Dante x Vergil* (Docomo). *Devil May Cry 4* ha tenido hasta tres versiones distintas para móviles: una 2D para Nokia y dos en 3D, para los teléfonos Docomo y iPhone, respectivamente.





Las otras versiones de Dante Sparda

Devil May Cry ha tenido varias novelas, un manga, un cómic americano (inacabado) y una adaptación de *DMC* a cargo de Titan Comics. También hemos podido disfrutar de Dante en la pequeña pantalla con un anime de 12 capítulos, creado por el estudio Madhouse (autores de *Ninja Scroll* o *Death Note*).



03-2012 • PS3
DMC HD Collection
PS3 recibió este recopilatorio con los tres primeros juegos de la saga, con varias mejoras gráficas y adaptados para resoluciones 16:9.



01-2013 • PS3
DmC
Los británicos Ninja Theory crearon este genial reboot, pero cuya versión alternativa de Dante no fue bien acogida por los fans.



03-2015 • PS4
DmC Definitive Ed.
Una espectacular versión para PS4. Incluye mejoras visuales y jugables, junto con todo el DLC del original, como misiones con Vergil.



06-2015 • PS4
DMC 4 Special Ed.
Además de mejorar los gráficos y la jugabilidad, esta edición para PS4 incluyó a Vergil, Trish y Lady como personajes jugables.



03-2018 • PS4
DMC HD Col.
La segunda versión del recopilatorio con los tres primeros juegos de la serie, con tasa de 60 fps y gráficos remasterizados.



16

Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **NEOBARDS ENTERTAINMENT**
Editor: **CAPCOM**
Precio: **29,99 €**
Disponible en PlayStation Store: **SÍ**

JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS**
BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

www.capcom-europe.com



El cazador de demonios más canalla y seductor estrena en PS4 sus tres primeras aventuras.



UNA **TRILOGÍA** DE ARMAS TOMAR

Devil May Cry HD Col.

Dante Sparda vuelve una vez más a PS4, esta vez con una aceptable versión HD del recopilatorio que reúne sus tres primeras aventuras.

No suele ser habitual que un juego mantenga su "gancho" a lo largo de varias generaciones; pero más raro si cabe es que lo haga toda una trilogía. Pero los tres primeros títulos de *Devil May Cry* consiguen este milagro: eran grandes juegos cuando aparecieron en PS2 y lo fueron de nuevo en el recopilatorio para PS3. Estos tres títulos regresan para "seducirnos" de nuevo, esta vez en la actual PS4. ¿Su secreto? Una jugabilidad imbatible, con combates que premian nuestra habilidad a la hora de aniquilar demonios.

Esta trilogía recoge las tres primeras aventuras de Dante Sparda, el cazador de demonios más "chuleta" de los videojuegos. Tenemos su aventura de presentación; el desigual *Devil May Cry 2* y el magnífico *Devil May Cry 3*. Por tanto diremos que no todos los títulos están al mismo nivel. Así, el primer *DMC* sigue siendo potente y divertido; pero *DMC 2* es mucho menos lucido y desafiante para el jugador. El mejor del lote es sin duda *DMC 3*: no sólo tiene un guión memorable, sino que su jugabilidad es la más elaborada y divertida de esta trilogía. Además se trata de la versión *Dante's Awakening*, con una curva de dificultad más refinada y la posibilidad de jugar como Vergil (el hermano de Dante). Lo que sí comparten estas tres aventuras es su planteamiento jugable: debemos enfrentarnos a hordas de demonios y jefes especiales, usando un arsenal que poco a poco va aumentando. Al mismo tiempo mejoramos nuestras técnicas y, sobre todo, nuestra capacidad para hacer combos cada vez más elaborados, bajo una dificultad elevada (salvo en la se-

» REVIVE LA HISTORIA DE **DANTE SPARDA**



① **DEVIL MAY CRY.** En la primera aventura de Dante conocemos a este cazademonios, dispuesto a vengar la muerte de su madre por Mundus.



② **DEVIL MAY CRY 2.** Lucia, un nuevo personaje jugable, es lo mejor de esta secuela. Un paso atrás y el peor juego de toda la saga..



③ **DEVIL MAY CRY 3.** Precuela con las aventuras de un joven Dante, en la que conocemos a un personaje crucial en la saga: su hermano gemelo, Vergil.



■ Lucia es un personaje jugable en *Devil May Cry 2*, con sus propias misiones y poderes. Sin duda es lo más divertido de esta secuela.



■ La versión juvenil de Dante protagoniza el mejor juego de este recopilatorio, brillante tanto a nivel argumental como jugable.



■ La conversión a PS4 tiene unos modelos y efectos de luz bastante "apañaos", pero las texturas en escenarios son más pobres.

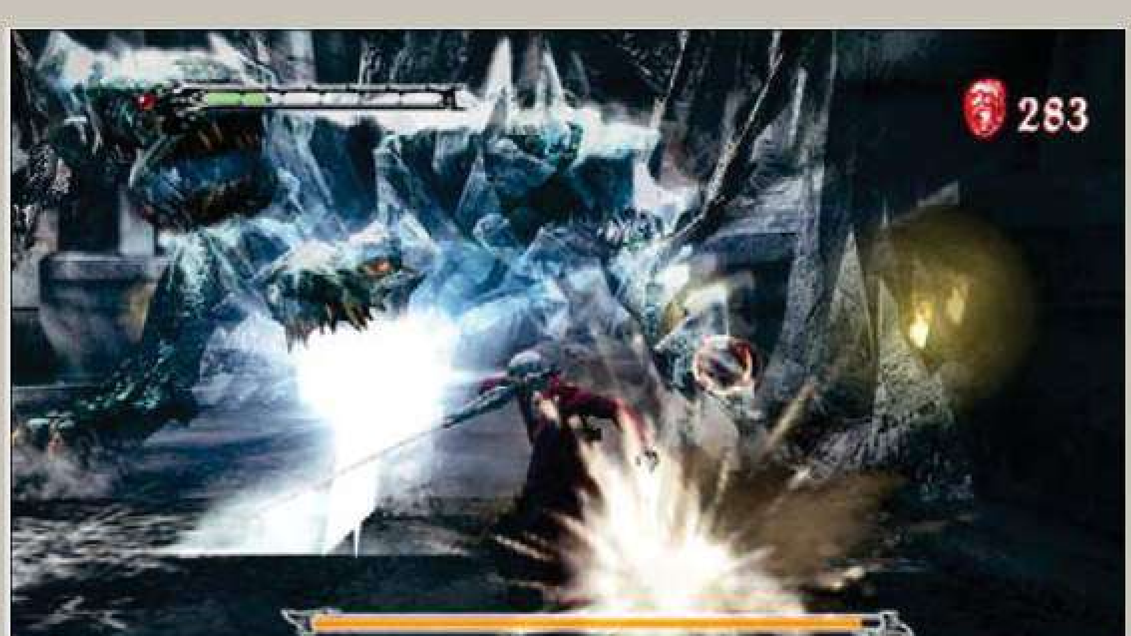




Pese a ser una conversión HD desigual, los 60 fps y su arrolladora diversión lo compensan con creces.

gunda entrega). "Hack & slash" en estado puro, con una elegancia y dinamismo al alcance de muy pocos juegos.

El apartado técnico de esta colección trae una de cal y otra de arena. Hay algunos elementos, como menús o secuencias pregrabadas, que mantienen la (baja) resolución original, algunos de ellos permaneciendo incluso en formato 4:3. Esto produce un efecto molesto , ya que alternamos entre baja y alta resolución. Por suerte se trata de momentos muy localizados. Donde el recopilatorio sí que se luce es en movimiento. Los modelos en general tienen solvencia, al igual que la iluminación y los efectos visuales. Los escenarios también han sido adaptados para PS4, pero sus texturas son muchas veces borrosas. Después de todo, son *assets* de juegos de hace casi 20 años, pero hubiese sido de agradecer que se rehicieran por completo. De los tres juegos, sin duda *Devil May Cry 3* es el que mejor aspecto tiene, debido también a que es el más moderno de la trilogía. Pero la magia de este recopilatorio hace que pasemos por alto cualquier debilidad visual. Su diversión es constante, y se ve claramente beneficiada por los 60 fps que disfrutamos en todo momento. Los tres *Devil May Cry* se basan en un sistema de juego que "premia" al jugador: es duro e inflexible, pero poco a poco nos convierte en héroes épicos. Y al mismo tiempo que jugamos vamos conociendo mejor a Dante, desarrollando hacia él una afinidad que perdura. ¿Cuántos juegos pueden alcanzar algo así?



■ La tercera entrega tiene la curva de dificultad mas satisfactoria: es bastante "durillo", pero nos incentiva a mejorar nuestros ataques.



■ Los jefes finales de la saga siempre se han distinguido por su alta dificultad... exceptuando los de *DMC 2*, que son casi un "paseo".

» UN **DEMONIO** CON MUCHO ESTILO

Devil May Cry definió el género de acción "hack & slash" (corta y raja), caracterizado por una forma de combatir versátil y espectacular. Dante usa para sus combos diversos tipos de armas y estilos de combate, pero principalmente basa sus ataques en su espada, las pistolas y el Devil Trigger.



REBELLION/SPARDA. La espada de Dante (de las varias que posee) es su herramienta principal para realizar combos.



EBONY & IVORY. Son dos pistolas M1911 customizadas. Sirven sobre todo para mantener a raya a los enemigos.



DEVIL TRIGGER. Dante adopta su forma demoníaca y desata todo su poder, con ataques brutales por un tiempo limitado.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

El trabajo HD en modelos y efectos. Sus 60 fps. Muchas horas de diversión imbatible.

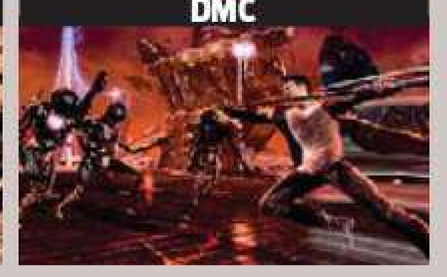
» LO PEOR

La resolución no es uniforme en todos los aspectos. Los escenarios "cantan" un poco.

Te gustará + que... DEVIL MAY CRY 4



Te gustará − que... DMC



80	**» GRÁFICOS** Buena conversión para casi toda la parte in-game, y a 60 fps constantes.
81	**» SONIDO** Voces en inglés junto a melodías épicas y muy "cañeras".
87	**» DIVERSIÓN** Intensos, emocionantes y siempre desafiantes con el jugador.
88	**» DURACIÓN** Los tres juegos suman más de 30 horas, y eso sólo para terminarlos.
NOTA 85	Podría haberse beneficiado con un remasterizado, pero pese a ello ofrece muchas horas de diversión imbatible.

Play manía

DIRECTOR
Daniel Acal
(dacal@grupov.es)

REDACCIÓN Y COLABORADORES
Borja Abadíe,
Miguel Ángel Sánchez, Bruno Sol,
Sergio Martín, Juan Lara, Carlos Torres,
Thais Valdivia, Javier Parrado,
Rubén Guzmán, Enrique Luque.

MAQUETACIÓN
Sara Fargas

DIRECTOR DE PUBLICIDAD
Carlos Martín
(cmartin@grupov.es)

DISEÑO DE PUBLICIDAD
Silvia Pérez

FOTOMECÁNICA
Carlos Esteso y Arsenio Rodríguez

SECRETARIA DE REDACCIÓN
Elena García

BANCO DE IMÁGENES
Shutterstock

EDICIÓN ELECTRÓNICA
Enrique Herrero

GRUPO V

EDITOR
Martín Gabilondo Viqueira

DIRECTOR COMERCIAL
Sergio Herráez

DIRECTOR DE EXPANSIÓN
Rafael Morillo

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN
Martín Gabilondo Sánchez

DIRECTOR DE PUBLICACIONES
Juan Francisco Calle

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Mar Molpeceres

DIRECTORA FINANCIERA
María Pérez Acín

DIRECTOR DE MARKETING
Ignacio Bustamante

DIRECTOR DE ARTE
Javier Corral

REDACCIÓN, PUBLICIDAD Y SUSCRIPCIONES
suscripciones@grupov.es
c/ Valportillo Primera, 11
28108 Alcobendas (Madrid)
Tel. 91 662 21 37
Fax 91 662 26 54
www.grupov.es

E-MAIL
playmania@grupov.es

DELEGACIÓN CATALUÑA
c/ Moià, 1 Planta 2
08006 Barcelona
Tel. 932 414 251
Fax 932 411 917

IMPRIME
Rotocobrhi

DISTRIBUYE
S.G.E.L. Avda. Valdelaparra, 29
28108 Alcobendas (Madrid)
Tel. 91 657 69 00

DEPÓSITO LEGAL
M-2704-1999

ARI· ASOCIACIÓN REVISTAS

Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL 16 DE ABRIL



» AVANCE ESPECIAL

DETROIT: BECOME HUMAN

El 25 de mayo llega la nueva aventura interactiva de David Cage, creador de *Heavy Rain* y *Beyond: Dos Almas*. El mes que viene nos sumergiremos en el Detroit más futurista.

Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

» COMPARATIVA

JUEGOS DE VELOCIDAD

Rueda con rueda pondremos a los nuevos exponentes de la velocidad en una carrera contra los referentes del género. ¿Cuál de todos ganará?





» REPORTAJE

JURASSIC WORLD EVOLUTION

Los dinosaurios dominaron la Tierra hace millones de años, pero pronto despertarán para conquistar de nuevo los cines y también PS4 con *Jurassic World Evolution*.



» NOVEDAD

GOD OF WAR

Y por supuesto, analizaremos todas las novedades del mes, como el espectacular *God of War*, la aventura cooperativa *A Way Out*, los nuevos juegos para PS VR...



Súper Concurso
Batería carga portátiles
ABRIL 2018 • Nº 112
SÓLO 1'80€
Gadget & PC
Samsung Galaxy S9
S9 desde 849 euros
Doble cámara trasera
ZTE Gama media premium a precio rompedor
¿En qué detalles progresa?
A la venta el 16 de marzo
Tienes el S8: ¿Merece la pena cambiarlo?
S9+ desde 949 euros
Todo lo que necesitas saber
Sony Cámara lenta a 960 fps Full HD
¡Vuelve el Nokia 8110!
Avalancha móvil: + 15 terminales nuevos
ESPECIAL Aire Libre
Camping light y superviviente
Expediente iPhone
Sus problemas de seguridad... y cómo evitarlos
¿Semana Santa? Gadgets
Y TAMBIÉN
La revista más práctica sobre gadgets, pasión por la tecnología
Visita la web
www.revista-gadget.es
Prometedor
SAMSUNG GALAXY S9 / S9+
Avalancha móvil
Altavoces inteligentes
Todo lo que necesitas saber
¡Ya en tu quiosco!
Una publicación de
GRUPO V
www.grupov.es


PS4
NI NO KUNI II
EL RENACER DE UN REINO
¡Bienvenido al bello mundo de Ni no Kuni!
Únete al viaje que llevará al joven rey Evan en busca de un nuevo reino, además de, con la ayuda de nuevos amigos, unir el mundo y salvar a sus gentes de un mal espantoso.
23 DE MARZO DE 2018
NinoKunigame.eu
12
www.pegi.info
PS4
Ni no Kuni™ II: Revenant Kingdom & ©2018 LEVEL-5 Inc. All rights reserved.
Published and distributed by BANDAI NAMCO Entertainment Europe S.A.S. All rights reserved.
"PS", "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.
LEVEL5
BANDAI NAMCO Entertainment

GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS4



Paso a paso • Tareas secundarias • Trofeos

CONTROLES

CONTROLES:
Arriba / abajo: Elegir personaje
Izquierda / derecha: Cambiar de objetivo
Stick izquierdo: Mover al personaje
Stick izquierdo + L1: Esquivar ataques
Stick derecho: Mover la cámara
L1: Bloquear ataques
L2: Cambiar de arma
L3: Leer publicaciones
R1: Ataque a distancia
R2: Habilidades
R3: Fijar objetivo
▲: Ataque fuerte
■ : Ataque débil
● : Saltar
✖ : Ayudas fofi
Options: Cambio de arma
Select: Zurrón



CÓMO CONSEGUIR EL TROFEO PLATINO

Lo más importante a tener en cuenta a la hora de conseguir el **Trofeo Platino** en *Ni No Kuni II: El Renacer de un Reino* es que no hay nada que puedas llegar a perder y que te obligue a realizar una segunda partida (1).

Nuestra recomendación es que avances en el juego alternando entre las misiones principales, recados, recados especiales y batallas campales, para así ir avanzando en los tres apartados más importantes.

Cuando se desbloquee la gestión de tu propio reino tendrás que estar muy atento de volver a él para recoger los guílderes reales y los materiales que haya en las arcas. Estos recursos van incrementando según pasa el tiempo de juego y si el almacén llega al máximo perderás un tiempo muy valioso si no vas a recogerlo.

No malgastes ni vendas materiales de ningún tipo. Te harán falta para completar ciertos recados y recados especiales. Y para crear armas y equipo.

GUÍA PASO A PASO

CAPÍTULO 1

LA REVUELTA DE CASCABEL

CASTILLO CASCABEL

Tras la escena de introducción nos encontraremos en el interior del Castillo de Cascabel. Roland, uno de los protagonistas de esta historia, será sorprendido por un joven llamado Evan y que resulta ser el rey de este reino. Tras una acalorada discusión tomaremos el control de Roland (2).

Desde este punto avanza por el interior del castillo mientras aprendes lo más básico del sistema de combate. Tras pasar por varias zonas terminarás llegando al Pozo de Cascabel.

POZO DE CASCABEL

Avanza por el pasillo hasta llegar a la zona de las alcantarillas. Junto a las paredes de toda esta zona verás unas pequeñas tinajas que contienen objetos de todo tipo. Rómpelas.i

En el primer cruce verás al







primer grupo de enemigos de esta zona. Tras derrotarlos sigue el camino hacia la derecha y usa la Piedra rúnica. Avanza y ve hacia la derecha para encontrar el **Cofre 1** y recoge la Espada niquelada de su interior, salta al canal y recoge todos los objetos que verás.

Cruza al otro lado del canal y avanza por el pasillo que está al fondo. Al llegar al cruce ve hacia la derecha para encontrar el **Cofre 2** y ábrelo para conseguir un Bollito crujiente.

Vuelve atrás y sigue el curso del agua. Nada más pasar por una verja metálica salta al agua y ve hacia la izquierda para encontrar el **Cofre 3** y ábrelo para conseguir 100 guílderes. Entra en la sala que verás a la derecha según avanzas para encontrar el **Cofre 4** y ábrelo para conseguir una Bihoja medicinal.

Termina de explorar el canal en busca de objetos y ve hacia el sur para tener una escena que te llevará hasta las profundidades del pozo.

Avanza por el túnel y cuando veas la siguiente Piedra rúnica asegúrate de ir por el camino de la derecha para encontrar los **Cofres 5 a 7**. Vuelve atrás y guarda la partida. Más adelante te espera el poderoso Caballero Sombrío y tendrás que luchar contra él 3.

JEFE: CABALLERO SOMBRÍO

Este combate se divide en dos fases. En la primera el caballero realizará tajos a modo de combo con su espada, también suele absorber energía con la espada antes de realizar un poderoso ataque circular a su alrededor y también usa su escudo para protegerse. Los ataques son espada son fáciles de esquivar y si se cubre con el escudo solo debes usar ataques fuertes para romperle la defensa.

En la segunda fase se trasformará en una enorme bestia. En esta forma realizará un combo de cuatro golpes con sus puños y también realizará pequeñas embestidas. Es más duro que su versión normal y además tiene una enorme cantidad de vida, pero para derrotarle solo tendrás que quitarle una pequeña parte.

Al acabar la pelea tendrás un par de escenas más que te llevarán hasta una zona montañosa. Sube por el sendero y habla con Roland para tener una última escena con la que terminará este capítulo y de paso conseguirás el **Trofeo Exiliado**

CAPÍTULO 2

UN NUEVO REINO

DESFILADERO PEDREGOSO

Examina la Piedra rúnica que verás a tu izquierda para que tus personajes se repongan y guarda la partida. A tu derecha verás el **Teleportal 1 «Desfiladero Pedregoso»,** asegúrate de activarlo antes de abandonar la zona.

COLINAS SINUOSAS

Ve hacia el oeste para encontrar el **Cofre 8** y ábrelo para conseguir una Capa ligera imbatible. Date la vuelta y ve ha- »

» cia el sur hasta ver como una anciana está siendo atacada por un Guivermo. En este combate conocerás a los Fofi, sitúate junto a ellos durante la batalla y pide que te ayuden a derrotar a este monstruo.

Al terminar el combate hablarás con la anciana Tita Martha y hablará con sus fofis para que te acompañen en tu aventura. Si quieres saber más sobre ellos puedes hablar con Martha y seleccionar varias conversaciones.

Sal de la casa y activa el **Teleportal 2 «Casa de Tita Martha»** que verás junto a la casa (4). Sube por la ladera que está detrás la casa para llegar a una zona montañosa en la que verás los **Cofres 9 a 12**. También hay un cofre que requiere una llave y un peligroso dragón al que no debes acercarte.

Vuelve a la casa y sigue el camino que va hacia el este. Cuando llegues al puente ve al fondo para encontrar el **Cofre 13** y ábrelo para conseguir 300 guílderes. Ahora sí, cruza el puente y ve hacia la derecha, pasa de largo la cueva para encontrar el **Cofre 14** y ábrelo para conseguir una Bihoja medicinal. Olvida la cueva de momento y ve hacia el norte para cruzar otro puente.

Según llegas a esta explanada avanza pegado al borde izquierdo hasta encontrar el **Cofre 15** y ábrelo para encontrar una Lágrima de ángel. Desde aquí sigue hacia la derecha hasta llegar a otro puente por el que no podrás pasar. Sigue hacia la derecha para encontrar el **Teleportal 3 «Colinas Sinuosas»**. Si sigues el cauce del río a contracorriente llegarás hasta otro cofre que requiere llave (5), desde aquí ve hacia los árboles que están a la izquierda para encontrar el **Cofre 16** y ábrelo para conseguir una Panacea. Sigue el camino marcado hasta llegar al Cañón Verpentino.

CAÑÓN VERPENTINO

Nada más entrar verás una Piedra rúnica en la que reponerte y guardar la partida. Al poco de avanzar verás el **Teleportal 4** «Paso Serpentesco» y justo al fondo el **Cofre 17** que contiene 300 guílderes.

Ve al camino principal y habla con el mercader felinés para conseguir el Ciberlibro (6). Sigue el único camino posible hasta llegar a un área más amplia. Según llegas ve hacia la derecha para encontrar el **Cofre 18** y ábrelo para conseguir 100 guílderes.

Avanza por la montaña y en la siguiente sección verás el **Cofre 19** junto al camino de las tablas de madera, ábrelo para conseguir un Collar defensor. Si vas hacia el fondo derecho verás otro trebólice, recuerda este punto para más adelante.

Sigue el camino hasta llegar al siguiente grupo de enemigos, en el borde de la montaña verás el **Cofre 20** y debes abrirlo para conseguir un Mosquete de soldado. Al poco de avanzar verás el **Teleportal 5 «Barranco Costillero»** y otra Piedra rúnica para reponerte.

Desde este punto sigue al fofi hasta llegar a una zona en la que conocerás a Amón, un fofi con el que podrás activar las plantas trebólice. Activa la que ves en esta misma zona para llegar hasta el **Cofre 21** y ábrelo para conseguir unos Zapatos de cuero antibrisa. Vuelve al trebólice anterior y actívalo para







llegar a un desfiladero en el que encontrarás los **Cofres 22 y 23**.

Vuelve donde el fofi te hizo seguirle y vuela hasta la siguiente zona. Tras derrotar a los enemigos camina entre los arbustos de la derecha para encontrar el **Cofre 24** y ábrelo para encontrar una Bihoja medicinal.

Sigue por esta parte de la montaña hasta llegar a una sección que tiene un camino de subida y otro de bajada. Primero ve por el inferior para llegar hasta el **Cofre 25** y ábrelo para encontrar un Té de manzana. Vuelve atrás y ve por el superior, asegúrate de saltar correctamente en la zona donde no hay suelo para no caer donde estaba el cofre.

Tras cruzar al otro lado sigue la única ruta hasta subir por un camino de tablas de madera. Nada más subir verás a tu derecha el **Teleportal 6 «Senda Siseante»** y a tu izquierda una **Estatua de San Fofi**. Debes entregarle una Renuez como ofrenda para conseguir al fofi Eolo y de paso el **Trofeo Acertijo en la oscuridad**.

Al poco de avanzar verás otro tramo de tablas y justo después otra planta con la que volar a una zona superior en la que encontrarás los **Cofres 26 y 27**. Vuelve atrás, y al poco de avanzar tendrás una escena en la que serás llevado a la Guarida Pirata.

GUARIDA PIRATA

Sigue a Karo hasta reunirte con el jefe de la banda. Tras la reunión duerme en la posada si te hace falta y visita la tienda para comprar el equipamiento que te pueda hacer falta. Junto a la salida de la guarida verás el **Teleportal 7 «Guarida pirata»**.

SENDA SERPENTINA

Cruza el puente de madera y ve hacia la izquierda en la bifurcación, al bajar por el siguiente tramo ve hacia la izquierda para encontrar el **Cofre 28** y ábrelo para conseguir una Lágrima de ángel. Date la vuelta y sigue por este camino para llegar hasta otro cofre que no podrás abrir.

Salta a la zona inferior y sigue el camino hasta ver el **Teleportal 8 «Senda Serpentina»** y abre el **Cofre 29** que verás justo a la izquierda para conseguir una Nata simple.

Avanza por el camino que está más al fondo del lado izquierdo y en el siguiente cruce ve hacia la derecha para volver al Cañón Verpentino. Aparecerás en la zona donde fuiste asaltado y tendrás que avanzar por el camino secundario que está al este para llegar hasta el **Cofre 30**. Ábrelo para conseguir una Lágrima de ángel.

Vuelve al teleportal y avanza por el camino que está a la derecha hasta cruzar la zona con agua, en la siguiente bifurcación sigue el camino de la derecha. Según avances verás los **Cofres 31 y 32.** Cruza el puente para llegar a la Cueva Tesela y abre el **Cofre 33**. Sal de la cueva y salta al saliente inferior en el que está el **Cofre 34.** Vuelve a cruzar la zona con agua y sigue el camino todo recto hasta llegar al Nido de los Guivernos.

NIDO DE LOS GUIVERNOS

Avanza por el túnel hasta encontrar una Piedra rúnica, el **Cofre 35** y una **Estatua de San Fofi.** En esta ocasión debes entregar una Nata simple como ofrenda para conseguir al fofi Satir. Asegúrate de guardar la partida antes de avanzar, porque en la sala del fondo te espera el jefe Rey Guiverno.

JEFE: REY GUIVERNO

Nada más comenzar el combate verás que el jefe huye y aparecen algunos guiverno de nivel inferior. Derrótalos lo más rápido que puedas y usa tu arma a distancia para atacar al jefe antes de que vuelva a la zona de combate.

El jefe es igual que un guiverno solo que de mayor nivel. Si tardas demasiado en derrotarle huirá y volverán a aparecer más guivernos normales.
Tras el combate sigue el camino hasta el fondo de la cueva para rescatar a Shanty.

»

GUARIDA PIRATA

De vuelta en la Guarida pirata tendrás una escena con el jefe y finalmente Shanty se unirá al grupo. Ve a la zona de los planeadores y habla con Shanty para poner rumbo al Túmulo del Sol (7).

TÚMULO DEL SOL

Sube las enormes escaleras que llevan hasta el interior del túmulo. Examina el pilar del fondo y usa el portal central para ser teletransportado a una prueba.

En estas pruebas tendrás que realizar un recorrido exacto por unas plataformas flotantes de tal forma que reproduzcas la historia que menciona el libro y recogiendo todos los orbes que veas en el camino para conseguir una mayor recompensa. Esta es la solución a cada una de las tres salas.

- **Primera sala:** empieza por la fila de la izquierda y ve directo a la estatua del joven. Tras activarla date la vuelta y ve hacia la izquierda para recoger el primer orbe. Ve hacia la derecha para activar la varita y cuando la rodees debes activar dos veces la palanca para que gire el duende. Avanza hasta el siguiente orbe y ya solo tendrás que pasar por la estatua del duende e ir hacia el libro del fondo.
- **Segunda sala:** empieza yendo hacia la izquierda para activar la estatua de la chica que tiene un arpa. Luego ve hacia la esquina del fondo para activar la estatua que tiene una pistola y después recoge el orbe que está justo al lado. Desde aquí activa la estatua más cercana. Ahora ve hacia la palanca de la estatua de la criatura y actívala dos veces. Ve hacia la estatua de la chica que tiene un arpa para rodear la zona y gira dos veces la estatua del chico que tiene una vara antes de pisar la baldosa del final.
- **Tercera sala:** empieza yendo hacia la derecha para activar la primera estatua. Ve hacia la palanca que gira la estatua central y gírala dos veces para poder activar la estatua que tiene una pistola. Ve hacia la palanca más próxima y gírala una vez para poder cruzar. Al cruzar deberás ir hacia las estatuas del fondo cruzando por la baldosa de la izquierda, gira la estatua de la chica para que mire hacia el joven y pisa la baldosa. Desde aquí termina de rodear la zona para recoger los dos orbes. Ve hacia la palanca y úsala una vez para poder cruzar al otro lado. Recoge el orbe y activa la palanca de la estatua dos veces antes de pisar la baldosa. Desde aquí ve hacia la siguiente palanca y gira la estatua central de tal forma que mire hacia el joven antes de pisar su baldosa.

Tras completar la tercera sala aparecerás en un recinto volador. Examina la Piedra rúnica que verás al fondo y prepárate para luchar contra el jefe Gorg (8).


7

JEFE: GORG

Pese al tamaño del jefe y de que Evan está solo no resultará complicado derrotar a este jefe. Todos los ataques del jefe se basan en el cuerpo a cuerpo y el único especial que tiene es uno en el que saltará hacia tu posición con la intención de aplastarte con la barriga.
Al finalizar el combate aparecerá Chumbo, la deidad que le otorgará a Evan el derecho a ser rey. Cuando vuelvas a la Guarida Pirata ve a hablar con el jefe Zoran para que comience la escena con las que terminará este capítulo y de paso conseguirás el **Trofeo Un rey hecho y derecho**.


8

CAPÍTULO 3

LA CIUDAD DEL DESTINO

LLANURA BEREGRIS

Antes de nada, revisa la tienda por si te hace falta algo y después viaja al teleportal de Senda Serpentina. Desde aquí desciende por el camino de la izquierda hasta llegar al punto en el que se iniciará «La batalla de Beregris».

Durante la batalla tendrás tutoriales de todo lo que necesitas saber sobre las batallas campales. Cuando la completes conseguirás el **Trofeo Comandante novato**.

Antes de ir hacia la Llanura Beregris deberías explorar las dos zonas anteriores. En la Meseta del Oteador hay un cofre que requiere llave por lo que no hace falta ir. En las Ruinas del Silencio están los **Cofres 36 al 40**. Simplemente camina pegado al borde hasta dar una vuelta completa y los encontrarás todos. En lo alto de una solitaria montaña encontrarás el **Cofre 41** y otro más que está cerrado. En esta zona también está la Cueva Pigma, en ella encontrarás una **Estatua de San Fofi** y debes entregarle una Lana elegante como ofrenda para conseguir al fofi Mefis.

Cuando hayas terminado de explorar la zona ve a la Llanura Beregris. Al entrar tendrás una escena en la que se realizará la construcción del campamento, aquí se desbloqueará de forma automática el **Teleportal 9 «Campamento».** Compra los objetos y el equipamiento que te hagan falta en la tienda y sal.

Nada más salir ve hacia el norte para encontrar el **Teleportal 10 «Llanura Beregris»**. Desde aquí cruza por el puente que está más al noroeste para encontrar el **Cofre 42,** en su interior hay un Cimitarra de viento. Más al noreste está el Bosque Zaragato pero de momento no hace falta ir.

Cuando vuelvas a cruzar por el puente ve a la derecha para encontrar el **Cofre 43** entre los árboles, ábrelo para conseguir una Lágrima de ángel. Viaja al campamento y ve hacia el estandarte que está al sur para iniciar la batalla campal «¡Que vienen los gobulines!». Con ello darás por finalizado todo lo que se puede hacer en esta zona.

Ve hacia la arboleda que está al sur del campamento. Camina desde la costa hacia la zona del interior para encontrar los **Cofres 44 a 46.** Cuando entres en la sección del bosque ve hacia el oeste para encontrar el **Cofre 47**, más allá de la entrada a la Arboleda Fofi.

En la Arboleda Fofi encontrarás el **Teleportal 11 «Hogar de Don Fofi»** y el **Cofre 48** en la zona de más al sureste. En la zona del noroeste hay una **Estatua de San Fofi** y debes entregarle una Piel acartonada como ofrenda para conseguir al fofi Thor. En la zona de más al sur hay otra **Estatua de San Fofi** pero de momento no tienes el objeto que quiere.

Al volver al camino principal encontrarás a Atomoco, el primer Monstruo emanante de los cincuenta que hay en el juego. De momento pasa de largo porque no podrás derrotarle. Sigue hacia el sur para llegar a la Senda Frondosa.

SENDA FRONDOSA

Según llegas a la zona ve hacia el oeste para encontrar el **Cofre 49,** en su interior hay unas Botas altas valerosas. Avanza hacia el sur por el lado más al este para encontrar la entrada al Bosque Poniente, desde aquí ve hacia el sur para encontrar el **Cofre 50** junto a un río y ábrelo para conseguir una Coraza de cuero antisombra. Ve hacia la parte central de esta zona para encontrar el **Teleportal 12 «Senda Frondosa».**

Ve hacia el islote que está más al sur en la zona central. Justo al borde verás el **Cofre 51** y en su interior hay una Leche de melocotón, aquí también encontrarás el Templo Troncal.

En el islote de más al sures- »

» **te** está el Monstruo emanante Destructícora al que no podrás derrotar y un cofre que de momento no podrás abrir por lo que debes viajar al teleportal de Senda Frondosa para ir hacia el Bosque de Nyr, a la derecha de la entrada está el **Cofre 52**.

BOSQUE DE NYR

Al entrar en el bosque verás una Piedra rúnica y el **Teleportal 13 «Jardín Liliput»** 9. Ve hacia el fondo para encontrar el **Cofre 53** y dentro del árbol verás el **Cofre 54.**

Ve hacia el sur y luego al oeste para llegar a un largo y estrecho camino que te llevará hasta el **Cofre 55,** en su interior hay unas Píldoras antiveneno. Desde esta zona avanza hacia el sur pegado al borde para llegar a una zona en la que está el **Cofre 56**. Ábrelo para conseguir una Lágrima de ángel.

Vuelve a la zona central y ve hacia el este. Junto al comienzo de una enorme rama verás el **Cofre 57** y dentro hay 500 guílderes. Sube por esta misma rama para encontrar el **Cofre 58** y ábrelo para encontrar un Arco de montaraz de fuego.

Antes de reunirte con las personas que están en la entrada del Estanque Radiante ve hacia el sur y rodea el árbol central para encontrar el **Cofre 59** y ábrelo para conseguir unas Delicias al vapor. Desde aquí ve hacia el sur y avanza por una rama para llegar a un hueco pequeño hueco en el que está el **Cofre 60** y que contiene una Bihoja medicinal.

Ahora sí, ve hacia la entrada del Estanque Radiante para tener una escena. Tras ella entra en el estanque para hablar con el anciano Nyr 10. Cuando termine la conversación activa el **Teleportal 14 «Estanque radiante».** Bajo el árbol central hay un cofre que de momento no podrás abrir.

PÁRAMO ASCETA

Viaja a Senda Frondosa y desde aquí ve hacia el suroeste. Tras cruzar por la primera gran rama ve hacia la izquierda para encontrar el **Cofre 61** y ábrelo para conseguir una Lágrima de ángel. Vuelve a la rama y ve hacia la montaña del fondo. Junto al borde encontrarás el **Cofre 62** y en su interior hay una Vara rústica práctica. Desde aquí ve hacia el sur hasta encontrar el **Cofre 63** y ábrelo para encontrar unos Zapatos reales indómitos.

Vuelve a la rama por la que llegaste a esta zona y ve hacia el sur. En la ladera de la montaña que da acceso al Páramo Asceta verás el **Cofre 64.** Ábrelo para encontrar un Hacha de platino fría.

Según entras en el páramo ve hacia la izquierda para encontrar un cofre que no podrás abrir. En la roca más grande que hay en la parte central del páramo encontrarás el **Cofre 65.** En su interior hay un Incienso mágico. Desde esta roca ve hacia el oeste para encontrar el **Teleportal 15 «Páramo Asceta»** en la borde de la zona de arena 11.

Sube por la rampa que está junto al teleportal y ve hacia la izquierda. Desciende por la zona montañosa para encontrar el **Cofre 66** y desciende por la rampa más próxima para llegar hasta el lugar donde está el **Cofre 67.**

Vuelve atrás y ve hacia la zona montañosa que está a la derecha de Canghái. Aquí verás el


9


10


11

Cofre 68 y en su interior encontrarás un Megabol de fideos. Si vas al final de la montaña encontrarás el Bosque Lobra, pero de momento no hace falta ir.

Ahora sí, vuelve atrás y entra en la ciudad de Canghái.

CANGHÁI

Nada más entrar en la ciudad verás el **Teleportal 16 «Gran portón rojo».** Explora la ciudad con libertad en busca de objetos, revisa las tiendas y pásate por la posada para activar el **Teleportal 17 «Caserón jazmín»**. En la zona más alta de la ciudad está el casino y junto a su entrada el **Teleportal 18 «Casino Hexagrama».** Finalmente junto a la entrada de la Plaza de Tiradanmén está el **Teleportal 19 «Plaza de Tiradanmén».**

Al entrar en la plaza tendrás una escena y terminarás jugando a una partida de dados en la que no hay forma de ganar. Tras llegar a la conclusión de que has podido ser estafado debes ir al casino y hablar con las tres personas que te indican para recabar algo de información.

El siguiente paso será ir a la posada para que Shanty explique lo que está pasando. Vuelve a hablar con el guardia del observatorio para jugar otra partida de dados de la que saldrás victorioso. Ahora ya puedes entrar en el observatorio para reunirte con el Gran Sixtino.

Tras un par de escenas más viaja al Estanque Radiante en el Bosque de Nyr y habla con el anciano Nyr. Durante la conversación conseguirás la magia de campo Fertilizante, que sirve para hacer crecer algunas plantas. Con esta magia podrás iniciar el camino hacia el Claro de Claridia.

CLARO DE CLARIDIA

Sal del estanque y ve hacia el sur del bosque, terminarás llegando a una zona en la que hay unas setas en las que debes usar Fertilizante para poder avanzar.

Avanza por las siguientes ramas hasta llegar a otras setas donde usar Fertilizante. Al subir por ellas ve hacia la derecha para encontrar el **Cofre 69** y ábrelo para conseguir un Tronco del montón. Ve hacia el lado izquierdo y de nuevo a la izquierda en el siguiente cruce para llegar a la zona en la que está el **Cofre 70.** Ábrelo para conseguir una Espada cromada certera. Vuelve atrás y sigue el único camino posible. Terminarás llegando a una zona en la que está el **Cofre 71** y el **Teleportal 20 «Claro de Claridia»**. Guarda la partida y avanza para llegar al edificio en el que se fabrican los dados trucados.

Ya dentro del edificio verás que solo hay dos salas. Entra en la del fondo a la izquierda y examina la mesa del fondo para encontrar una prueba, luego ve a la otra sala y examina la estantería para encontrar la otra prueba.

Al salir de la fábrica tendrás una escena y tras ella comenzará el combate contra el jefe Golemusgo.

JEFE: GOLEMUSGO

Este jefe lanzará las esferas que tiene bajo su cuerpo y también girará sobre si mismo mientras da vueltas por el escenario a modo de peonza. Es un jefe muy fácil de derrotar por lo que no tendrás problemas.

Tras el combate examina la zona para encontrar el **Cofre 72** y una **Estatua de San Fofi.** Debes entregarle un Champi baboso como ofrenda para conseguir al fofi Fungi.

Viaja a la Plaza de Tiradanmén en Canghái y ve a hablar con Sixtino Ghi para acusarle de amañar los dados. Finalmente se celebrará un juicio en el que se desvelará lo sucedido y terminarás luchando contra el jefe Fulong. Préparate para una original batalla.

JEFE: FULONG

Este combate es diferente al resto. Cada poco tiempo caerán unas rocas que debes romper para que aparezcan unos fofi »

» que podrás activar para generar una especie de campo de fuerza que te protegerá contra los ataques de fuego del jefe.

El jefe lanzará bolas de fuego que caerán repartidas de forma aleatoria por el escenario y también atacará con sus enormes garras. Cuando pose las garras sobre el escenario aprovecha para atacar todo lo que puedas. Si atacas lo suficiente quedará aturdido y podrás atacarle en la cabeza. En los momentos en los que el jefe se aleje del escenario aprovecha para usar las armas a distancia.
Tras el combate vuelve a hablar con Nyr en el bosque para avisarle de que el bosque vuelve a ser suyo y a cambio te recompensará con su ayuda para el nuevo reino de Estivania. Con las siguientes escenas completarás este capítulo y conseguirás el **Trofeo Sentando los cimientos**.

CAPÍTULO 4

LA LEYENDA DE DONOVAN

ESTIVANIA

Evan debe comenzar a gestionar el reino. En este momento de la historia tendrás que construir los cuatro edificios principales e investigar en la forja tras asignar a varios aliados.

El siguiente paso será reclutar a alguien que entienda de Fofis, por lo que tendrás que ir a hablar con la tita Martha. Al parecer le han robado su valioso estropajo y tendrás que ir a la Cueva Groto para recuperarlo.

De camino hacia la cueva verás el estandarte para la batalla campal «¡Los temerarios gobulines!». Tras completarla sigue el camino hacia la cueva y entra.

En la cueva solo tendrás que derrotar a un par de enemigos para recuperar el Estropajo milagroso. Cuando lo tengas aparecerá una extraña mujer llamada Milena que te entregará la Llave espejismo (12). Esta llave sirve para abrir las Puertas espejismo que están ocultas en ciertas zonas del juego. Encontrarás toda la información que necesitas sobre las Puertas espejismo en el apartado correspondiente de esta guía.

Date la vuelta y abre el **Cofre 73** para conseguir una Varita tosca fluvial, más adelante verás una Piedra rúnica en la que tendrás que guardar la partida antes de adentrarte en la Puerta espejismo que hay al fondo para entrar en el Laberinto Groto. Cuando entres en el laberinto conseguirás el **Trofeo Al otro lado del espejo**.

El objetivo es avanzar por una zona laberíntica mientras acabas con todos los enemigos que veas y abres algún que otro cofre hasta que derrotes al jefe. Una vez que completes el laberinto vuelve a entrar en él y espera junto una puerta hasta que el nivel de riesgo alcance el nivel cinco para conseguir el **Trofeo ¡Peligro! ¡Peligro!**

Después sal del laberinto si ya tienes al menos nueve esferas o complétalo con este nivel de riesgo si te atreves.

Una vez fuera del laberinto ve a entregar el estropajo a tita Martha para completar el recado. No solo se mudará a Estivania sino que conseguirás el **Trofeo Recadero primerizo**. Cuando vuelvas al castillo también conseguirás el **Trofeo Se busca personal.**

Aprovecha para guardar la partida y habla con Roland para tener una reunión con el resto del grupo. Tras la reunión viaja al Caserón Jazmín en Canghái.

Explora la ciudad en busca de objetos y luego ve al Archivo Mundial de Irma. Al entrar te recibirá la bibliotecaria Irma y tendrás que hablar con ella para iniciar varios favores.

Sal a la calle y ve a hablar con la adepta Pi Chi y aceptar su recado. Tendrás que ir a los alrededores de Canghái y derrotar







a tres Babaletos. Tras derrotarles vuelve a hablar con Pi Chi para que vaya a vivir a Estivania. Viaja al reino, crea el Laboratorio mágico, asigna a Pi Chi como adepta y realiza la investigación del hechizo Puente. Cuando se haya completado debes acceder al edificio y elegir la opción Obtener resultados.

Ahora que tienes el hechizo Puente debes viajar al Páramo Asceta para ir hasta el punto indicado. Aquí tendrás que usar el nuevo hechizo para poder llegar al otro lado, abre el **Cofre 74** que verás a la izquierda para conseguir una Espada de general de fofivida y examina el punto brillante que verás más adelante en el suelo para encontrar la Rosamina fresca. Ve a entregársela a Irma.

El siguiente encargo será ir en busca del Salamagón y para ello debes viajar al Paso Serptentesco en el Cañón Verpentino.

En esta ocasión tendrás que ir a la zona que está más al suroeste. Cuando llegues al punto indicado ve primero hasta el fondo para encontrar el **Cofre 75** y ábrelo para conseguir un Anillo huracanado. Avanza por el camino indicado y cuando llegues a la parte superior salta a un saliente que está en la fachada de la montaña para encontrar el **Cofre 76,** ábrelo para conseguir un Collar ardiente. Cuando vuelvas a subir debes avanzar para enfrentarte al jefe Salamagón 13.

JEFE: SALAMAGÓN

Este jefe es el primero en el que se notará cierto aumento en la dificultad. Si no consigues derrotarle deberías subir algún nivel en la zona que está al sur de Canghái o comprar algo de equipamiento que aumente la resistencia al fuego.

Aunque los ataques del jefe son muy básicos tiene varios ataques en los que lanzará unas poderosas bolas de fuego en varias direcciones. Uno de ellos es tan poderoso que cada vez que lo use quedará exhausto durante unos segundos, aprovecha ese momento para atacarle todo lo que puedas.

Tras el combate abre el **Cofre 77** que verás al fondo para encontrar la Partitura nº 13. A la izquierda verás una **Estatua de San Fofi** pero es posible que no tengas el objeto que requiere.

ESTIVANIA

Vuelve junto a Irma y entrega el cuerno. Para el último encargo primero tendrás que ir a hablar con Kar Lin en el casino de la ciudad. Al hablar con él te pedirá una Tortilla esponjosa, ve al restaurante de Estivania para cocinarla y así de paso conseguirás el **Trofeo Cocinero novato**.

El siguiente paso será reclutar a dos jefes de escuadrones en Canghái. Ambos vienen marcados en el mapa, a uno tendrás que entregarle un despertador y para que el otro se una tendrás que derrotar a tres Guerrebulones en los alrededores de la ciudad.

Vuelve a hablar una vez más con Irma para que te informe sobre los bandidos y ve al Páramo Asceta para realizar la batalla campal «La gema de la discordia» 14. Es una batalla fácil en la que aprenderás a recontruir estructuras enemigas para usarlas a tu favor. En el combate contra el último líder aparecerán dos enormes caballeros por »

» lo que no deben sorprenderte con la guardia baja.

Con la Gema polivalente debes volver a hablar con Irma para conseguir el Carnet de socio de la biblioteca. Tras leer un par de libros y hablar con Evan, tendrás que volver a la sala del trono para tener una reunión con tus aliados. Tras formalizar el Tratado de Donovan tendrás que volver a Canghái y hablar con Sixtino Ghi para que firme la tregua (15).

El capítulo finalizará con las siguientes escenas y también conseguirás el **Trofeo Desafiando al destino**.

CAPÍTULO 5
LA MIRADA DE LA REINA

ÁDELVAR

Realiza las gestiones que puedas en Estivania y viaja al teleportador de Páramo Asceta. Desde aquí ve hacia el sur y ve recogiendo los siguientes cofres. El **Cofre 78** lo verás cerca de donde estaba el estandarte de la batalla. El **Cofre 79** está en la orilla norte de la playa. En la zona del bosque está el **Cofre 80.** En el bosque de más al sur hay un cofre que requiere llave, por lo que queda pendiente. Cerca de ese mismo bosque verás el **Teleportal 21 «Bahía fondeo».**

Desde este punto ve hacia el este para llegar a otra zona montañosa. En los caminos de la izquierda encontrarás los **Cofres 81 y 82**. Baja por cualquiera de las rampas y abre los **Cofres del 83 al 89** que están repartidos por la zona de arena, más otro cofre más que requiere llave. En la playa también encontrarás el acceso a la Cueva Paralluvia y al Templo Marítimo. En la Cueva Paralluvia encontrarás otra **Estatua de San Fofi.** Debes entregarle un Satén orgánico como ofrenda para conseguir al fofi Siroco. Termina de explorar la zona y ve hacia Ádelvar.

Al entrar verás el **Teleportal 22 «Astillero».** Habla con Peppe, el patrón del astillero, para descubrir que sus ayudantes están en el Templo Marítimo. Cuando llegues al templo examina el altar del fondo y prepárate para luchar contra el jefe Krakemántula (16).

JEFE: KRAKEMÁNTULA

Este jefe es capaz de lanzar unos rayos desde sus tentáculos. Tiene un ataque en el que realizará un rayo en línea recta y otro que lanza rayos en todas direcciones por cada tentáculo por lo que debes estar preparado para calcular sus trayectorias y esquivarlo.

BOSQUE DE NYR

Tras el combate, los ayudantes de Peppe quedarán liberados y tendrás que volver a hablar con él para que te construya un barco (17). Resulta que le hace falta madera a la altura de un gran navío y por lo tanto tendrás que volver a la sala del trono de Estivania para hablar con Nyr.

Nyr te entregará el objeto clave Quitaespinas y tendrás que viajar al Jardín Liliput en la Arboleda Forestal. Una vez aquí avanza por las ramas que están


15


16


17

en la zona de inicio hasta que una planta con pinchos te corte el paso. Usa el Quitaespinas y avanza hasta llegar a una zona más amplia en la que hay enemigos. Tras derrotarles ve por el camino superior para encontrar el **Cofre 90** antes de seguir el camino marcado.

Tras hacer crecer unas setas, avanza hasta el siguiente cruce y ve hacia la derecha para llegar a otra plataforma en la que está el **Cofre 91**. Ábrelo para encontrar la Partitura nº 14. Sigue por este camino hasta la siguiente plataforma para encontrar otra **Estatua de San Fofi** pero de momento no tienes el objeto que requiere. En el siguiente cruce ve hacia la izquierda y luego a la derecha para llegar a una rama en la que está el **Cofre 92.** En la plataforma que está más al suroeste hallarás el **Cofre 93** y en la rama que está más al sur el **Cofre 94.**

Finalmente vuelve al camino principal, en la siguiente plataforma verás el **Teleportal 23 «Arboleda Foresta»** y una Piedra rúnica en la que debes guardar la partida porque te vas a enfrentar al jefe Thorg.

JEFE: THORG

Pese al tamaño del jefe debes tener en cuenta que es realmente rápido y apenas estará quieto o sin atacar. Tiene un combo de varios ataques seguidos y otro en el que salta hacia tu posición para aplastarte con la panza.

Cada cierto tiempo subirá a lo alto del escenario y realizará un par de saltos, hasta que realice uno en el que intentará aplastarte. En caso de fallar, quedará aturdido y será el momento perfecto para atacar. Otro de sus ataques especiales consiste en cargar su cuerpo de electricidad y generar una tormenta de rayos a su alrededor que cubre una gran cantidad de escenario.

Al derrotar a este jefe conseguirás la madera que estabas buscando y podrás entregársela a Timón para que construya el barco. Tras la escena conseguirás el barco y cuando subas a él conseguirás el **Trofeo ¡Levad anclas!**

CELÁNTIDA

En este punto de la historia podrás usar el barco para explorar toda la zona del mar y encontrar algunas cuevas ocultas en el primer continente. La Cueva Hoyo está al oeste de la Cueva Pigma; la Cueva Remota está al oeste de Estivania; la Cueva Angos está junto al Bosque de Nyr y la Cueva Gotona está al sur del Páramo Asceta. En el otro continente podrás desembarcar en una porción de tierra en la que está la Cueva Secular. De momento no merece la pena explorar ninguna pero si saber dónde están.

Cuando termines de explorar el mar ve al punto de la misión principal para llegar a Celántida. Explora la ciudad. Avanza por el muelle y activa el **Teleportal 24 «Muelle de Palante»,** ve hacia la tienda de equipamientos y sigue hacia la derecha para encontrar el **Teleportal 25 «Posada Tritón»,** ve al establecimiento de comida que hay en el otro extremo de la ciudad para encontrar el **Teleportal 26 «Puerto de Kalopolis»** y finalmente ve al norte de la parte central para encontrar el **Teleportal 27 «Ágora Celante».**

Habla con las tres personas que te indican para conseguir la información que buscas. El siguiente paso será ir a la tienda de equipamiento. Al hablar con el dependiente, te pedirá que entregues tres paquetes a ciertos ciudadanos. Cuando los entregues y vuelvas a hablar con él te entregará el Anillo de afrodita.

El plan que había ideado el grupo no saldrá nada bien, aunque finalmente te verás cara a cara con la reina Nereida. Durante la audiencia la reina aceptará firmar el tratado a cambio de que el grupo investigue el Laberinto de las Ánimas y derrote al temible Leviatadón que allí vive. Revisa las tiendas »

» una vez más y sube de nuevo a tu barco.

LABERINTO DE LAS ÁNIMAS

Antes de ir hacia la zona indicada ve hacia las islas que están al sur de Celántida. En una de ellas verás el **Cofre 95** y en la más grande está el **Teleportal 28 «Isla de Santori»,** los **Cofres 96 a 99,** más uno que requiere llave. También la Cueva Cife, la Cueva Senpava y el Templo Melan. Más adelante podrás visitar más zonas de esta isla.

Vuelve al barco y ve hacia el Laberinto de las Ánimas que está al sureste. Nada más llegar tendrás que completar la Batalla campal «La llanura de los muertos». Una vez que acabe la batalla vuelve al comienzo para activar el **Teleportal 29 «Laberinto de las Ánimas».** También puedes explorar cada zona para encontrar los **Cofres 100 a 105,** más uno que está cerrado.

Cuando hayas terminado de explorar la zona ve hacia el Antro de leviatadón. Una vez dentro acércate a la parte central para que aparezca el jefe Leviatadón (18).

JEFE: LEVIATADÓN

Este es un jefe fácil de derrotar. El único problema es que no parará de enterrarse bajo tierra para luego aparecer bajo tus pies. También suele atacar con su cola bajo tus pies o crear una especie de plantas que explotarán si te acercas demasiado.

Si usas el ataque Agujero negro del fofi Satir le causarás una gran cantidad de daño.

CELÁNTIDA

Vuelve al palacio de Celántida para dar las buenas nuevas a la reina Nereida. Al parecer ha desaparecido, al igual que el torbellino que rodeaba la Gruta Abisal. Vuelve al barco y ve hacia el oeste para llegar a la Gruta Abisal.

GRUTA ABISAL

Al poco de avanzar verás el **Teleportal 30 «50 metros bajo el mar»** y una Piedra rúnica en la que recuperar fuerzas y guardar la partida.

Desciende hasta llegar a la primera bifurcación y ve hacia la izquierda para hallar el **Cofre 106.** Vuelve atrás y ve hasta el otro extremo para usar la concha propulsora que debes examinar para llegar a una zona inferior. Sigue avanzando y usa la concha que verás más al fondo para cruzar al otro lado.

Al aterrizar ve hacia la izquierda para usar una concha que te llevará hasta el **Cofre 107.** Ábrelo para conseguir una Vara de cristal fluvial. Vuelve a la zona anterior y ve hacia la derecha, luego sigue el camino de la izquierda para encontrar el **Cofre 108.** Vuelve atrás y usa la siguiente concha.

En esta zona primero debes ir por el camino de la izquierda para luego usar otra concha que te llevará hasta la zona en la que está el **Cofre 109.** Contiene unas Sandalias frescas antigua. Desde aquí salta a la zona inferior y usa la concha que está más al fondo para llegar a la siguiente zona.

Según aterrizas debes rodear la zona por el lado derecho hasta encontrar el **Cofre 110.** Ábrelo para conseguir 1,700 guílderes. Rodea la zona hacia el otro extremo para encontrar el **Cofre 111** y ábrelo para conseguir una Espada de paladín. Vuelve al comienzo de esta zona y usa la concha para cruzar al otro lado.

Sube por la rampa y ve hacia la derecha. Al fondo encontrarás el **Teleportal 31«1500 metros bajo el mar»,** una Piedra rúnica en la que reponerte y dos conchas. Debes usar la que está más al fondo para cruzar el otro lado y luego la que verás aquí para llegar a la zona en la que verás el **Cofre 112.** En su interior te espera un Anillo de precisión.

Vuelve donde está el teleportal y usa la otra concha para llegar a otra zona más. Aquí solo hay un camino y una posible concha. Cuando cruces al otro







lado salta hacia abajo por el lado izquierdo y usa la concha para llegar al otro lado. Al aterrizar debes usar la concha que te indican para caer en una zona en la que está el **Cofre 113.** Ábrelo para conseguir una Armadura tuétano antiveto y desde aquí salta a la zona inferior para encontrar el **Cofre 114.** Vuelve a la zona inicial y sube a lo más alto para usar la concha que te llevará a la siguiente zona.

Según aterrizas ve hacia la izquierda para encontrar el **Teleportal 32 «3000 metros bajo el mar»,** usa la concha que ves justo al lado para llegar a una plataforma en la que está el **Cofre 115** y una **Estatua de San Fofi,** pero de momento no tienes el objeto que quiere.

Vuelve a la zona anterior y avanza pegado al lado izquierdo para encontrar el **Cofre 116.** En su interior encontrarás la Partitura nº 15. Avanza hasta el otro extremo para encontrar el **Cofre 117.** Usa la Piedra rúnica para recuperar fuerzas y guarda la partida porque al usar la siguiente concha te enfrentarás al jefe Draconaga (4).

JEFE: DRACONAGA

Comienza el combate atacando en los puntos débiles del jefe hasta que aparezca un fofi protector. Desde este punto céntrate en romper los bloques de hielo que aparecerán en la zona para que se junten varios fofis protectores y puedas usar su poder. Su poder consiste en una especie de cañón de agua con el que podrás atacar al jefe sin parar hasta que se gaste el agua.

Tras derrotar a la deidad, estarás de vuelta en Celántida y la princesa Nereida accederá a firmar el tratado de paz. Con las siguientes escenas termina este capítulo y durante las mismas conseguirás el **Trofeo La vida se abre camino**.

CAPÍTULO 6

EL PRECIO DEL PODER

VELINTONIA

Para poder comenzar con este capítulo tendrás que haber reclutado a un mínimo de 25 súbditos para poder mejorar el reino al nivel 2 y luego construir el Astillero Naval (19). Cuando lo hayas construido ve a hablar con Cecilius en la sala del trono para que instalen una mejora en el barco que te permitirá saltar la grieta que hay en el mapamundi. Aprovecha este momento para explorar nuevos lugares.

Ve hacia la Isla Nuvola para activar **Teleportal 33 «Túmulo del Sol».** Ve a Ádevar y navega al oeste para llegar a una enorme roca circular que está en el centro de una montaña. Aquí verás el **Teleportal 34 «Cueva Fondeo»** y la Cueva Fondeo (20).

Ahora navega hasta el punto indicado en la misión principal para llegar al Pantano Residual, nada más bajar del barco verás el **Teleportal 35 «Pantano Residual».** En la zona sureste del Lago Arandela encontrarás el **Cofre 118.** En la Llanura Perno está el **Cofre 119** y el Bosque Alto, al norte de Velin- »



21

» tonia verás el **Cofre 120** y un camino montañoso que te lleva hasta los **Cofres 121 y 122**, el estandarte de la Batalla campal «Mucho cuidado con las menas» y la Cueva Vetosa. Si vas por el sendero del este de Velintonia hallarás el **Cofre 123** y el Bosque Levante. Vuelve al norte de la llanura y haz crecer unas setas para llegar hasta el Templo Suntuo.

Ahora sí, entra en Velintonia. Según entras verás el **Teleportal 36 «Entrada principal».** Ve hacia la derecha y habla con el robot que verás al subir las escaleras para que te lleve hasta la zona superior. En la zona central verás el **Teleportal 37 «Bóveda ajardinada».** Sube por las escaleras del fondo para llegar a la zona en la que se está realizando una manifestación y así enterarte de lo que ocurre con Vector. El malvado Hamnar volverá a adelantarte al grupo y tomará el control de la deidad Koloss (21).

Tras un par de escenas tendrás que ir a la vieja oficina. Aquí te reunirás con Suzie y tendrás que recoger del suelo un objeto brillante que está cerca de Roland. Tras otra charla más vuelve a subir al nivel superior y habla con el robot para que te lleve a la Factoría.



22

FACTORÍA

Nada más entrar verás una Piedra rúnica, el **Teleportal 38 «Nivel A1»** y el **Cofre 124.** Aprovecha este momento para subir algunos niveles si tu grupo está por debajo del nivel 40 (22).

Avanza por el único camino posible hasta llegar a una caldera que debes encender para administrar energía a la zona. Vuelve atrás y activa la primera terminal. Vuelve a subir y avanza por el nuevo camino hasta llegar al **Cofre 125**. Vuelve atrás y salta por el hueco del engranaje para caer en otro en el que está el **Cofre 126.** Ábrelo para conseguir unas Botas cornudas evasoras. Desde aquí cruza al otro lado de la planta y ve hacia la izquierda para encontrar el **Cofre 127,** antes de entrar en la sala indicada para recoger el objeto que necesitas. Cuando salgas de la habitación sigue el camino marcado hasta la siguiente planta.

Avanza por el único camino posible hasta la siguiente caldera y actívala. Baja por la escalera que está a la derecha para encontrar el **Cofre 128.** Ahora activa la terminal azul para girar las plataformas y sigue el camino hasta la caldera roja para activarla. Vuelve a la terminal azul y actívala, luego ve a la plataforma central para activar la terminal roja, otra vez la azul y cruza el camino de plataformas para llegar a la plataforma en la que verás el **Cofre 129** y una **Estatua de San Fofi.** Ahora vuelve al comienzo y activa la primera terminal roja, salta al engranaje y activa la terminal azul para poder llegar a la sala del fondo. Aquí verás el **Cofre 130** y una Piedra rúnica en la que recuperarte y guardar la partida. Sal al exterior y recoge el objeto en el siguiente laboratorio antes de subir otro piso.

De nuevo tendrás que solucionar otro puzle de plataformas. Primero salta a la zona inferior y abre el **Cofre 131** que verás junto a una columna y luego sigue el único camino posible hasta llegar a la puerta por la que deberás pasar después de activar tres interruptores. Avanza hacia la derecha y sube por la escalera de la izquierda para encontrar el primer interruptor. Justo debajo está el **Cofre 132** y a la derecha la escalera por la que debes avanzar para llegar a la caldera azul.

Vuelve al comienzo y activa la terminal azul para despejar el camino hasta la caldera roja. Activa la caldera roja más próxima y vuelve atrás para llegar a la plataforma en la que hay una **Estatua de San Fofi.** Vuelve activar la terminal y cruza para llegar al segundo interruptor. En la plataforma superior verás el **Cofre 133** y, cuando cruces la siguiente pasarela, el **Cofre 134.** Asegúrate de abrirlo porque contiene la Partitura nº 16. Ahora vuelve al comienzo y activa la terminal roja para poder saltar a las plataformas centrales, aquí verás el **Cofre 135** y el último interruptor que debes pulsar.

Al pasar por la puerta llegarás a un pasillo en el que encontrarás otro objeto más. Cuando acabe la escena pasa a la siguiente zona y verás el **Teleportal 39 «Área de pruebas»** y una Piedra rúnica en la que guardar la partida. Entra en el despacho para encontrar el objeto de Suzie y cuando vayas a salir por la puerta del fondo tendrás que luchar contra el jefe Robotector 2.0 .

JEFE: ROBOTECTOR 2.0

Aunque no es presentado como un jefe, este enemigo puede resultar bastante duro de derrotar. Su ataque más básico es un combo con las espadas. También se suele transformar en bola para intentar atropellarte un par de veces. En uno de sus ataques especiales lanzará hondas en todas direcciones. Es muy difícil de esquivar por lo que es recomendable cubrirse y sufrir algo de daño. Cuando veas que está absorbiendo energía ponte detrás y usa tus armas a distancia para hacer que caiga aturdido y aprovecha para atacar.

Entra en la siguiente sala y habla con el robot para que te lleve al Área del reactor. Tras un par de escenas, sube a la parte más alta del edificio para enfrentarte al jefe Koloss.

JEFE: KOLOSS

Al igual que con el resto de deidades tendrás que atacar en su punto debil hasta que aparezca un nuevo tipo de fofi protector, en este caso uno que creará unos cuantos cañones que atacarán al jefe.

Sus ataques son muy básicos. En uno de ellos te atraerá hacia sí mismo antes de lanzar un fuego en todas direcciones desde la panza. El otro ataque consigue en una lluvia de rayos en todas direcciones. Para calcularlo simplemente quédate quieto en las zonas donde no haya indicación de ataque.

Tras quitarle toda la vida tendrás una escena en la que el jefe se recupera por completo. Tras un par de ataques más tendrás otra escena y pasarás a controlar a Evans. Lo que tienes que hacer ahora es cruzar por las pasarelas que aparecerán hasta llegar a la cabeza del jefe. Ten mucho cuidado al calcular los saltos y activa el bloqueo cuando vaya a caer un rayo.

Al finalizar la pelea estarás frente al **Teleportal 40 «Túmulo del conocimiento».** Habla con Vector para firmar la alianza entre las naciones. Con las siguientes escenas completarás el capítulo y conseguirás el **Trofeo El poder de la amistad.**

CAPÍTULO 7

LA TRAICIÓN DE ROLAND

EXPLORAR EL MAPA MUNDI

Sal al mapamundi y acércate al Veni Vidi Vector, que tras una remodelación pasará a ser de tu propiedad. Debes volver a Velintonia para que Vector vuelva a casa y cuando inicies el vuelo conseguirás el **Trofeo ¡Abrochaos el cinturón!**

Éste es un buen momento para ir en busca de todos esos cofres que están en zonas altas y que antes no eran accesibles y de paso desbloquear nuevas zo- »

» nas y teleportales.
Al noroeste de Cascabel está eel **Teleportal 41 «Túmulo de la abundancia»**. Al este de la Guarida Pirata está la Península Recóndita. Aquí encontrarás el **Teleportal 42 «Península Recóndita»**. Al sur de Canghái hay una zona montañosa en la que encontrarás el **Teleportal 43 «Túmulo de las Llamas»**. En la zona desértica del continente de la derecha está el **Teleportal 44 «Desierto de Sudaria»** y el **Teleportal 45 «Cueva Fundente»**. En la zona con nieve encontrarás el **Teleportal 46 «Tundra Aterida»**, el **Teleportal 47 «Caldera del Plenilunio»** y el **Teleportal 48 «Templo Nevisco»**.

CASTILLO CASCABEL

Cuando estés listo vuelve a Estivania para escuchar lo que Cecilius tiene que decir al grupo. Tras un par de escenas controlarás a Roland en el interior del Castillo Cascabel

Los pasos a seguir son muy sencillos y no será hasta la última parte en la que tendrás que preocuparte por luchar contra enemigos. Terminarás volviendo a Estivania y tras explicar lo sucedido terminará este capítulo y conseguirás el **Trofeo Al rey lo que es del rey**. ¡Ya queda menos!

CAPÍTULO 8

LA VERDAD OCULTA

CASTILLO CASCABEL

Tras la reunión en la corte deberás usar el Veni Vidi Victor para volar hasta la zona montañosa que está al norte del Castillo Cascabel (23). Al aterrizar aprovecha para entrar en la Cueva Eremita para dejarla descubierta.

Sal de la cueva y sigue el único camino posible hasta la parte trasera de Cascabel y avanza por el túnel para llegar al interior sin ser visto.

Una vez dentro tendrás que hablar con los tres habitantes indicados, también puedes activar el **Teleportal 49 «Felinos sueños»** y el **Teleportal 50 «Castillo Cascabel»**. Cuando lo actives conseguirás el **Trofeo Viajero empedernido**. Tras hablar con los tres habitantes tendrás que hablar con la dependienta de la tienda y entregar un paquete a un habitante. Vuelve a hablar con la dependienta para recibir otro paquete y sigue el camino indicado hasta llegar al túnel subterraneo.

Nada más entrar verás una Piedra rúnica y el **Teleportal 51 «Viejo Pozo de Cascabel»**. Avanza hasta el segundo cruce y ve hacia la izquierda para encontrar el **Cofre 136**. Date la vuelta y avanza recto hasta ver unas escaleras, en vez de subir por ellas ve hacia la derecha para encontrar una **Estatua de San Fofi**. Debes entregarle un Cerenteno como ofrenda para conseguir al fofi Lupin (24).

Sube por la escalera y ve hasta la sala del fondo para encontrar el **Cofre 137**. Avanza por el camino y entra en la primera sala circular para encontrar el **Cofre 138**. En su interior encontrarás el arma Filo tenebroso oscuro. Avanza por el pasillo hasta el fondo para encontrar el **Cofre 139**. Vuelve atrás y enciende los tres candelabros bajo la estatua para que se abra la puerta del fondo y avanza.

En el siguiente cruce ve hacia la izquierda para encontrar el **Cofre 140** y ábrelo para con-


23


24

seguir unas Botas elegantes indomables. Sigue por el otro camino y cuando llegues a la siguiente Piedra rúnica, mira junto a la escalera para encontrar el **Cofre 141.** Sigue el camino hasta que veas el **Cofre 142** y luego ve hasta la sala del fondo. Activa el candelabro que verás aquí, luego el del pasillo y luego entra por el túnel central para que llegues a tiempo al tercer candelabro

Avanza por el siguiente túnel y cuando llegues al tercer cruce ve hacia la derecha para encontrar una **Estatua de San Fofi.** Sigue el camino hacia la izquierda y ve hacia el pasillo curvo para encontrar el **Cofre 143.** Vuelve al camino principal y en la siguiente sección con enemigos verás el **Cofre 144** y luego avanza hasta la siguiente sala con candelabros.

Ve a la primera sala y abre el **Cofre 145,** luego ve a la sala en la que está el tercer candelabro para encontrar el **Cofre 146.** Antes de nada ve por el pasillo del fondo y entra en el primer túnel para encontrar una concha que tendrás que hechizar. Cuando esté lista enciende el candelabro del medio, luego el de más abajo y usa el chorro de agua de la chonca para ir hasta el primero.

Recupera fuerzas y guarda la partida antes de pasar por la verja que acaba de abrirse, en la siguiente sala lucharás contra el jefe Ninfia.

JEFE: NINFIA

Este jefe de tipo hada puede resultar complicado debido a que no parará de invocar pequeñas ninfas que lanzarán magias de todo tipo. Céntrate en acabar con las ninfas lo más rápido que puedas y luego atácala a ella hasta que vuelva a invocarlas.

Tras el combate avanza por el siguiente túnel y ve hacia la izquierda para encontrar el **Cofre 147** y ábrelo para conseguir la Partitura nº 12. Sigue el único camino posible hasta llegar a los suburbios, a tu derecha verás el **Teleportal 52 «Suburbios Felineses».** Habla con los felineses para recabar información y espera a que terminen las siguientes escenas.

CASCABEL

Sal al mapamundi y ve al mausoleo que está al oeste. Entra en la cámara y examina el cofre para encontrar el diario del rey Leopold. Las siguientes escenas te llevarán de vuelta a Estivania y al poco tiempo llegará una carta de Ratoleón: te invita a verle en el Castillo Cascabel..

Viaja al Castillo Cascabel y ve a la sala del trono. La reunión resulta ser una trampa y terminarás luchando contra el jefe Ratoleón.

JEFE: RATOLEON

Ratoleon usa espada y hechizos de fuego, todos sus ataques son muy predecibles por lo que es un combate fácil. Cada cierto tiempo se teletransportará junto al trono y creará un escudo a su alrededor. Tendrá que usar a los fofis para atacarle mientras esquivas los ataques de fuego que realizará.

Tras este primer combate tendrás un par de escenas más antes de tener que enfrentarte al jefe Belgracine.

JEFE: BELGRACINE

La última de las deidades también tiene su método concreto para ser derrotada. Comienza por atacar a su punto débil hasta que aparezcan una especie de bulbos repartidos por todo el escenario. El objetivo será destruirlos para que aparezca el fofi protector y usar su poder para volverte inmune al veneno de estos bulbos. Una vez que seas inmune, ataca al jefe sin parar. Llegará un momento en el que tendrás que estar junto a Ratoleón para que active un escudo en todo el grupo que evitará el daño que produce el ataque especial de esta deidad. **Al finalizar el combate** tendrás un par de escenas más y después firmarás el tratado de paz con Ratoleón. Así completarás el capítulo y también conseguirás el **Trofeo Cosa del pasado**.»

» CAPÍTULO 9

AQUEL AL QUE LLAMAN REY

LA ESPADA SAGRADA

Una vez que tomes el control de Evan debes viajar a Canghái y entrar en la biblioteca. Habla con Irma para que te cuente todo lo que sabe sobre la espada sagrada, para luego recoger la litografía que contiene toda la información que necesitas.

Vuelve a Estivania y entrégasela a Pi Chi para descubrir que te hace falta arena regenerativa del Desierto de Sudaria. Ve al desierto y explora los tres puntos que indican para encontrarla y llévasela a Pi Chi para que rompa el hechizo corruptor.

Tras descifrar el enigma viaja a la Caldera del Plenilunio en el continente helado y sitúate en la parte central para que aparezca el Templo Prístino y entra.

Avanza por el pasillo que va hacia la izquierda para encontrar el **Cofre 148.** Ve al otro lado de la sala y sigue el camino, avanza hasta llegar a una sala con un enorme enemigo y en la siguiente ve por el camino que va hacia el oeste para encontrar el **Cofre 149.** Vuelve atrás y sigue el camino indicado hasta llegar a la última sala, donde te enfrentarás al jefe Golemonio (25).

JEFE: GOLEMONIO

El combate es prácticamente igual al que tuviste contra el Golemusgo. La única diferencia fundamental es que sus ataques serán de fuego.

Cuando consigas derrotarle, recoge el Cáliz Sagrado del altar y vuelve a Estivania. Antes de poder hacer nada te hará falta tener la Fragua Yunque y Martillo en nivel cuatro. Si cumples este requisito, ve a hablar con Suzie en la sala del trono para que fabrique la espada . Ya con la espada en tu poder, tendrás que hablar con Roland una vez más para iniciar la misión final.

LA BATALLA FINAL

La misión comenzará con la Batalla campal «Hora de acorralar a Durian», si tu ejército está por debajo del nivel 21 sería recomendable que realizases primero otras batallas.

Antes de hacer nada pierde adrede la batalla para volver al mapamundi y así podrás activar el **Teleportal 53 «Costa de Verpertía».** Tras la batalla podrás explorar la zona para encontrar un cofre o para enfrentarte al Monstruo emanante Eclipsia.

Cuando estés listo ve sube por la escalinata para realizar la Batalla campal «Batalla campal a muerte». Lo único que tendrás que hacer será atacar en el núcleo central hasta derrotarle.



25

NÚCLEO DEL MAL

Al poco de andar, el grupo encontrará el **Teleportal 54 «Entrañas de Durian»,** a su lado hay un cofre. Sigue por el único camino posible hasta llegar a la Ilusión de Algoria (26).

Aquí encontrarás el **Teleportal 55 «Ilusión de Algoria»,** algunos cofres y una Piedra rúnica. El objetivo es examinar los cuatro cristales emanantes que hay en la zona para enfrentarte a cuatro monstruos emanantes. Cuando acabes con el último se abrirá el camino principal y tendrás una escena.

En la siguiente sección verás el **Teleportal 56 «Palacio de Algoria».** Una vez que entres en el palacio comenzarán los últimos combates y escenas que darán fin a esta historia. Durante la escena post-créditos conseguirás el **Trofeo Hay que pasar página.**



26

EXTRAS

MONSTRUOS EMANANTES

Los monstruos emanantes son una versión más poderosa de los enemigos que hay en el juego. Existen cincuenta de estos monstruos y los encontrarás repartidos por el mapamundi y en ciertas mazmorras. Algunos solo estarán disponibles si re realizan ciertos Recados especiales.

El objetivo es acabar con los cincuenta monstruos emanantes que listamos a continuación para conseguir el **Trofeo Un mundo más seguro.** Además, algunos de ellos forman parte de ciertos recados y también conseguirás algunas Partituras musicales que hacen falta para el **Trofeo Buen gusto musical.**

Tras derrotar a estos cincuenta monstruos emanantes aparecerán algunos más de mayor dificultad. Derrótales no es necesario para ningún trofeo pero suponen un excelente reto y además sus recompensas son las mejores del juego.

Nº	NOMBRE Y NIVEL	LOCALIZACIÓN
1	Atomoco Nvl. 22	En la Senda Frondosa.
2	Certebulín Nvl. 22	Tendrás que derrotarle en el Recado especial 27 en el Bosque Zaragato.
3	Magmamoco Nvl. 22	Tendrás que derrotarle en el Recado especial 4 en Canghái.
4	Monopobulín Nvl. 23	En la Llanura Beregris.
5	Endiablaleto Nvl. 23	Tendrás que derrotarle en el Recado especial 5 en Canghái.
6	Tempestia Nvl. 24	En el Bosque Poniente.
7	Calambrarpía Nvl. 25	En la Cueva Kesera.
8	Infermia Nvl. 2	Tendrás que derrotarle en el Recado especial 28 en Canghái.
9	Sacudebulín Nvl. 27	En la Cueva Hoyo.
10	Aterraspín Nvl. 29	En la Isla Llorca.
11	Diluvia Nvl. 30	En la Costa Mesana.
12	Arrasaverno Nvl. 31	En la Costa Mesana.
13	Ponzomoco Nvl. 33	En el Templo Melan.
14	Desgarraspín Nvl. 34	En la Tundra Aterida.
15	Borealia Nvl. 34	Tendrás que derrotarle en el Recado especial 48 en Celántida.
16	Corazabulón Nvl. 35	En el Mirador Bellavista.
17	Cazabulón Nvl. 37	En la Isla de Santori.
18	Rocialetus Nvl. 37	Tendrás que derrotarle en el Recado especial 56 en Ádelvar.
19	Forestia Nvl. 38	En el Bosque Alto.
20	Cegamoco Nvl. 38	En el Templo Anoni, hay que usar el hechizo restauración en el templo en ruinas que está al oeste del Páramo Asceta.
21	Centellamar Nvl. 40	En la Isla Norca.
22	Jabatripador Nvl. 41	En la Cueva Remota.
23	Golemicundo Nvl. 42	En la Tundra Aterida.
24	Necrobulón Nvl. 43	Tendrás que derrotarle en el Recado especial 53 en Celántida.
25	Aplastagorg Nvl. 44	Tendrás que derrotarle en el Recado especial 42 en Ádelvar.
26	Extermindroide Nvl. 44	Tendrás que derrotarle en el Recado especial 78 en Velintonia.
27	Beliverno Nvl. 45	Tendrás que derrotarle en el Recado especial 75 en Velintonia.

»

»

28	Incandeverno Nvl. 45	Tendrás que derrotarle en el Recado especial 150 en Estivania.
29	Salagorgon Nvl. 46	Tendrás que derrotarle en el Recado especial 82 en Cueva Hojaverde.
30	Destructora Nvl. 46	En la Senda Frondosa.
31	Golemoledor Nvl. 47	Tendrás que derrotarle en el Recado especial 115 en Bosque Levante.
32	Oximoco Nvl. 48	Tendrás que derrotarle en el Recado especial 134 en Cascabel.
33	Tragonidón Nvl. 48	Tendrás que derrotarle en el Recado especial 109 en Celántida.
34	Pesadícora Nvl. 49	Tendrás que derrotarle en el Recado especial 132 en Cascabel.
35	Jabachacador Nvl. 49	En la Cueva Horiya.
36	Tenebraverno Nvl. 51	Tendrás que derrotarle en el Recado especial 141 en la Guarida Pirata.
37	Perfimoco Nvl 52	En el Templo Nevisco.
38	Eclipsia Nvl. 53	En Verpertia.
39	Asaltabulón Nvl. 54	En la Meseta Recóndita.
40	Embaucamar Nvl. 56	En el Manantial de la Suerte.
41	Asesindroide Nvl. 57	En las afueras de Velintonia.
42	Jabasacrador Nvl. 58	En el Templo Veetusto.
43	Piromarpía Nvl. 59	En el Templo Febril. Hay que usar el hechizo restauración en el templo en ruinas junto al Oaseis Palmeral.
44	Letaletus Nvl. 62	En el Templo Moso.
45	Brujibulón Nvl. 63	En el Templo Invernal, hay que usar el hechizo restauración en el templo en ruinas que está al oeste de la Planicie Terempano.
46	Estumespín Nvl. 64	Tendrás que derrotarle en el Recado especial 170 de Estivania.
47	Serruchidón Nvl. 65	En el Desierto de Sudaria.
48	Endemonialeto Nvl. 66	Tendrás que derrotarle en el Recado especial 161 de Estivania.
49	Pulverithorg Nvl. 68	Tendrás que derrotarle en el Recado especial 164 de Cascabel.
50	Perfiligón Nvl. 69	En la Península Recóndita.

RECADOS Y RECADOS ESPECIALES

Los recados y los recados especiales son las principales misiones secundarias que hay que realizar en el juego. Todas ellas se basan en derrotar a ciertos enemigos, entregar objetos o bien realizar batallas campales.

RECADOS

Para realizar recados tendrás que hablar con el Recadero que está en cualquiera de las principales ciudades. Al hablar con él, verás un listado de recados y podrás aceptar un total de doce a la vez. Una vez que los hayas aceptados quedarán en tu libreta de recados para que los completes cuando quieras.

Al completar los recados conseguirás una moneda única que podrás entregarle al Recadero a cambio de objetos realmente raros de encontrar y también recados especiales únicos para desbloquear a más súbditos.

El objetivo es completar al menos cien de estos recados para conseguir un total de **tres trofeos** en el proceso. Si quieres más detalles, ve a la sección final de la guía sobre Trofeos.

RECADOS ESPECIALES

Estos recados nos los ofrecen ciertos personajes que están repartidos en ciertas localizaciones y aparecerán marcados en el mapa con un círculo y una admiración en su interior.

Podremos aceptar todos los recados especiales que queramos a la vez. Tendremos que completar al menos ciento cincuenta para conseguir **tres trofeos** diferentes.

Nº	LOCALIZACIÓN	OBJETIVO
1	Automático	Recupera el Estropajo milagroso.
2	Automático	Completar nueve laberintos espejismos.
3	Guarida Pirata	Encuentra tres veces a Peck en la Guarida Pirata.
4	Canghái	Derrota al Monstruo emanante Magmamoco que está cerca de la Bahía Fondeo.
5	Canghái	Ve a la Cueva Pigma que está en la zona norte de las Ruinas del Silencio y derrota al Monstruo emanante Endiablaleto.
6	Canghái	Entregar un Hilo color pistacho. Conseguirás cinco al completar el recado once.
7	Canghái	Entregar cuatro Algodones verdosos. Puedes recogerlos en el Bosque de Nyr.
8	Automático	Derrota a tres Babaletos en los alrededores de Canghái
9	Automático	Entregar una Tortilla esponjosa. Cocínala en el restaurante de Estivania.
10	Automático	Derrota a tres guerrebulones en los alrededores de Canghái.
11	Automático	Entregar un Despertador. Compra uno en cualquier tienda de objetos.
12	Canghái	Entregar tres Menas plateadas. Las encontrarás en la Gruta abisal.
14	Canghái	Viaja al Paso Serpentesco en el Cañón Verpentino y habla con el mercader. Después tendrás que ir a la Senda Serpentina y desde aquí a la Cueva Tesela para encontrar al mercader que tiene el Equipaje de Tabby.
15	Estivania	Enséñale una coraza diamantina de calidad 5 o más.
16	Estivania	Enséñale un arco mixto de calidad 5 o más.
17	Estivania	Debes entregar cinco Cavernolas. Las encontrarás en la Isla de Santori.
22	Canghái	Habla con Ya Khan en varios puntos de la ciudad y completa la Batalla campal «Al infierno con los Jabernos».
23	Canghái	Tendrás que hablar con varias personas que están repartidas por la ciudad. Sabrás que son la persona correcta porque el icono de conversación es de color azul.
24	Canghái	Ve al Jardín Liliput en el Bosque de Nyr y derrota a los enemigos que tienen aterrorizada a la profesora Olivia.
25	Casa de Tita Martha	Debes entregarle un Potaje calentito. Cómpralo en el restaurante de Estivania.
26	Bosque de Nyr	Debes ir a la Arboleda Fofi que está entre la Llanura Beregris y el Bosque Poniente. Tras hablar con Edith ve a la zona indicada para encontrar a Paca junto a una pared de rocas.
27	Bosque Zaragato	Ve hasta la zona que está más al suroeste del bosque y derrota al monstruo emanante Certebulín.
28	Canghái	Derrota al monstruo emanante Infermia que está en la Península Vigilia, al este del Páramo Asceta.
29	Canghái	Entrega los tres platos de comida antes de que se acabe el tiempo.
30	Canghái	Derrota al Basiligón molesto que aparece cerca de la Costa del Sol.
31	Estivania	Habla con el soldado que está en el mapamundi y completa la Batalla campal «El rey de los bandidos».
32	Estivania	Ve al punto indicado y usa el hechizo puente para entrar en la Cueva Regato. Sigue al pequeño fofi y derrota al enemigo final.

»

»

33	Estivania	Encuentra a los cinco fofis que están repartidos por Estivania. Luego tendrás que buscar a un sexto en la sala del trono.
34	Estivania	Habla con el soldado que está en el mapamundi y completa la Batalla campal «Simulacro militar canghahinés».
35	Estivania	Debes entregarle un Chompi común, un Champi celeste y un Champi adorable.
36	Estivania	Consigue cinco Troncos suaves en la Llanura Perno y entrégaselos.
37	Ádelvar	Debes hablar con Remo en puntos del mapa y darle una Tetrahoja para curar sus heridas.
38	Ádelvar	Fabrica más de 25 tipos de equipamiento ofensivo diferentes.
39	Estivania	Entrégale cinco Cordones a la moda. Puedes encontrarlos en la Llanura Perno.
40	Canghái	Entrégale los 10.000 guílderes que te pide y persíguele por la ciudad.
41	Automático	Entrega tres paquetes a unos ciudadanos de Celántida.
42	Ádelvar	Aprende el hechizo Médium en el Laboratorio Mágico de Estivania. Cuando lo tengas ve a la Cueva Arenosa y habla con el espíritu. Derrota al monstruo emanante Aplastagorg y devuelve el colgante a su dueño.
44	Celántida	Tendrás que enseñarle a Potos un Globospín, un Coral tóxico y un Alga boreal.
48	Celántida	Debes ir a la Cueva Senpava que está en la isla de colares al sur de Celántida y derrotar al monstruo emanante Borealia.
51	Celántida	Aprende el hechizo Restauración en el Laboratorio Mágico de Estivania. Cuando lo tengas ve a hablar con Escorpia, luego ve al Laberinto de las Ánimas para completar la Batalla campal «Pobres almas en desgracia» y vuelve a hablar con Escorpia.
53	Celántida	Ve a la isla que te indican y derrota al monstruo emanante Necrobulón.
55	Canghái	Debes entregar una Tartaleta rosa. Debes cocinarla en Estivania.
56	Ádelvar	Ve al Bosque Lobra que está al noroeste de Canghái y derrota al monstruo emanante Rocialetus.
57	Celántida	Habla con la pareja trabajadores y entrégale a Dafne un Espaburón para que prepare el plato que debes entregar a Michangelo.
58	Celántida	Debes entregar tres Pulperversos y cuatro Calamajos. Recógelos navegando por el mar.
59	Celántida	La chica que buscas está al fondo del muelle indicado. Cuando hables con ella vuelve a hablar con el pescador y entrégale tres Menas doradas. Las puedes conseguir fácilmente en la Cueva Fundente.
60	Cueva Hojaverde	Aprende el hechizo Habla universal en el Laboratorio Mágico de Estivania y entra en la cueva. Deberás derrotar al monstruo que está al fondo.
61	Estivania	Ve al punto indicado y completa la Batalla campal «A la caza del rico murenidón».
62	Estivania	Ve al Laberinto de las almas y completa la Batalla campal «Simulacro militar celante».
63	Estivania	Debes entregar una Caldereta celante. Puedes comprarla en Celántida.
64	Estivania	Haz que Ya Khan trabaje solo en cualquier estructura y habla con él. Después compra Píldoras antiveneno y entrégaselas.
65	Estivania	Debes entregar un Tónico celestial. Lo puedes conseguir en las estructuras mineras de Estivania.
66	Estivania	Ve al Laboratorio mágico y busca un objeto brillante por el suelo para encontrar el libro que debes devolver.
67	Estivania	Debes entregar diez Espaburones. Recógelos navegando por el mar.
68	Estivania	Debes entregar diez Menas metálicas. Recógelas en la Llanura Perno.
69	Recadero	Habla con el súbdito.
70	Celántida	Debes entregar una Tiñeflor azul, Tiñeflor amarilla y una Tiñeflor lila.
71	Celántida	Ve a la Cueva Fondeo y recoge el agua cristalina que está en la sala del fondo.

72	Velintonia	Usa el ascensor para ir al Piso principal y entrégale el paquete a Bitt. A él tendrás que entregarle dos Tónicos fugaces, tres Cristales negros,
73	Velintonia	Ve al piso A1 de la Factoría. Avanza hasta el despacho en el que está el objeto que buscas y entrégaselo a Owen.
74	Velintonia	Ve al punto indicado y completa la Batalla campal «A Paul lo que es de Paul».
75	Velintonia	Ve a Velintonia, derrota al monstruo emanante Beliverno y devuélvele a Jack su mnemolito.
76	Velintonia	Ve al Área de pruebas de la Factoría y derrota al Robofensor 2.0 para quitarle el ultraprocesador que necesita el robot.
77	Recadero	Habla con el súbdito.
78	Velintonia	Ve a la Cueva Vetosa y derrota al monstruo emanante Extermindroide.
79	Recadero	Habla con el súbdito.
80	Velintonia	Aprende el hechizo Restauración en el Laboratorio Mágico de Estivania y úsalo en ella.
81	Velintonia	Disponible cuando hayas iniciado el Recado especial 94. Tendrás que destruir a cinco robos automáticos.
82	Cueva Hojaverde	Debes derrotar al monstuo emanante Salagorgon al fondo de la cueva.
83	Canghái	Habla con la dueña de la Bambutique y luego habla con tres personas más para recuperar el monedero extraviado.
84	Celántida	Para ganar la carrera corre hacia el puente donde se realiza la falsa boda y salta a la zona inferior, desde aquí corre hacia la meta.
85	Velintonia	Tras hablar con un par de personas en Velintonia tendrás que ir al Bosque Zaragato en busca de una Bihoja purificadora.
86	Velintonia	Debes entregar una Carne ligera y una Leche fresquita.
87	Velintonia	Debes crear al fofi Nácar en la tienda de Estivania e ir hablar con la niña.
88	Velintonia	Debes entregar una Carne común y una Carne blandurria.
89	Velintonia	Debes entregar una Concha susurrante, una Tiñeflor rosa y un Prisma onírico. El prisma lo puedes comprar en el recadero.
90	Estivania	Habla con el soldado que está en el mapamundi y completa la Batalla campal «El reino salvaje de Grimbald».
91	Estivania	Encuentra a los cinco fofis que están repartidos por Estivania.
92	Estivania	Habla con el robot que está en el mapamundi y completa la Batalla campal «Simulador militar velintoniense».
93	Estivania	Enséñale una toga feroz y unas botas cornudas de calidad 6 o más.
94	Estivania	Enséñale una lanza vendaval y luego completa el Recado especial 81.
97	Celántida	Debes entregar tres Satenes angelicales. Los encontrarás en la Cueva Pedrisca, está en la Planicie Terempano de la región con nieve.
98	Celántida	Mejora Estivania hasta que decida venir al reino.
99	Celántida	Entrega un Huevo divertido y una Trufa omnicolor. Después habla con ella junto al faro.
103	Velintonia	Se unirá cuando tengas un grupo de batalla formado por mujeres.
106	Velintonia	Ve Planta principal y habla con el robot indicado. Viaja a Ádelvar y cómprale a Morgan la Partitura nº 24 por 5.000 guílderes. Finalmente ve a las Colinas Sinuosas y recoge el Diente de lerón que verás en el suelo.
108	Ádelvar	Ve a la Cueva Paralluvia que está al oeste de Ádelvar y acaba con los monstruos.
109	Celántida	Habla con la persona indicada y luego ve al Laberinto de las Ánimas para derrotar al monstruo emanante Tragonidón.
110	Celántida	Ve a la Cueva Sefi en la Isla de Santori y lucha contra el monstruo que la habita. Vuelve a hablar con el niño para completar el recado.

›

»

111	Velintonia	Habla con el robot cocinero en la Planta principal y reparte los tres platos de comida antes de que se acabe el tiempo.
112	Velintonia	Debes hablar con la niña cuando hayas conseguido al fofi nº 47 tras haber realizado la ofrenda en su estatua.
113	Velintonia	Ve a la Senda Serpentina para recoger cinco Peleajos y entrégaselos a la nutricionista. Ella te dará unas vitaminas que tendrás que entregar a las personas indicadas. Vuelve a hablar con ella para hablar de su producto.
114	Velintonia	Recoge el Tornillo especial que está junto a la barandilla del fondo. Después entrega un Botón robusto al fanático y lleva el tornillo al ingeniero.
115	Bosque Levante	Derrota al monstruo emanante Golemoledor que habita en el bosque.
116	Canghái	Habla con Salem en Estivania para saber que ingredientes necesita. El primero está bajo un árbol, el segundo en la playa y el tercero junto al oasis.
117	Estivania	Deberás entregar cualquier tipo de calzado cuyo nombre tenga la palabra “apestosas” o parecida en su nombre, como por ejemplo; Sandalias frescas apestosas. Es un botín extremadamente raro de conseguir al derrotar monstruos.
118	Estivania	Habla con el soldado que está en el mapamundi y completa la Batalla campal «La emboscada de Zapag».
119	Estivania	Debes entregar un Batido tropical. Puedes comprarlo en Celántida.
120	Estivania	Ve a hablar con Suzie para ver que está pasando con el barco. Después tendrás que ir a la Cueva Hoyo para encontrar el prisma eléctrico que debes entregar.
121	Estivania	Debes entregar una Lana motivadora. La puedes conseguir en el Viejo Pozo de Cascabel.
122	Canghái	Habla con el soldado que está en el mapamundi y completa la Batalla campal «En nombre del Halcón Rojo».
123	Canghái	Debes entregar unas Botas elegantes, una Coraza candente y una Lanza arcoíris.
124	Celántida	Habla con Cora en el Desierto de Sudaria y completa la Batalla campal «Un campo de batalla en llamas».
125	Velintonia	Simplemente tendrás que hablar con dos personas, comprar un mnemolito confidencial por 10.000 guílderes y entregárselo a Patrick.
130	Cascabel	Ve al Desierto de Sudaria y derrota a diez Viperidones.
131	Cascabel	Debes enseñarle un Anillo alterador. Puedes crearlo en el taller de Estivania.
132	Cascabel	Ve a la Arboleda Occidental que está al suroeste de Cascabel y derrota al monstruo emanante Pesadícora.
133	Cascabel	Debes entregar una Toga manantial, una Toga feroz y una Toga acónito. Puedes fabricar las tres en el taller de Estivania.
134	Cascabel	Ve al Pozo de Cascabel y derrota al monstruo emanante Oximoco.
137	Cascabel	Habla con Rosemarie cuando tu reino tenga la influencia suficiente para acoger a su exitoso negocio.
138	Cascabel	Habla con el soldado que está en el mapamundi y completa la Batalla campal «La hermosa y salvaje Anke».
140	Cueva Eremita	Fabrica más de 30 tipos de armas cuerpo a cuerpo diferentes.
141	Guarida Pirata	Ve al Nido de los Guivernos y derrota al monstruo emanante Tenebraverno.
142	Canghái	Compra un Prisma misterioso al recadero y entrégaselo al juguetero de Velintonia. Tras llevárselo al crupier tendrás que ir a buscar a su hijo.
143	Velintonia	Debes crear al fofi Yupi en la tienda de Estivania e ir hablar con la niña.
144	Velintonia	Derrota al grupo de enemigos que está al oeste de Velintonia y luego completa la Batalla campal «Basta de lucha territorial».

145	Cascabel	Habla con la dueña del establecimiento y reparte los tres platos antes de que acabe el tiempo.
146	Cascabel	Debes buscar a cuatro niños. Uno junto a la tienda de objetos, el segundo y el tercero están alrededor de la zona con agua que está en el centro, el último está justo a la zona de agua que está en la entrada.
147	Estivania	Habla con el soldado que está en el mapamundi y completa la Batalla campal «Batalla final contra Grimbald».
148	Estivania	Debes entrar dos Prismas crepusculares y dos Menones del sueño.
149	Estivania	Ve a las Dunas Áridas y recoge el objeto que verás en el suelo, junto a la enorme roca que hay en la zona indicada.
150	Estivania	Ve al Desierto de Sudaria y consigue un Tónico incandescente. Cuando lo tengas entrégaselo a Peck en Estivania.
151	Estivania	Ve a la Cueva Alrojo que está al sur de la zona desértica y derrota a los enemigos de la última zona antes de volver a informar a Nyr.
152	Estivania	Habla con el soldado que está en el mapamundi y completa la Batalla campal «Simulacro militar cascabelino».
153	Estivania	Habla con las personas indicadas, entrega tres Algodones cálidos y enseña una coraza candente de calidad 8 o más.
154	Estivania	Habla con las personas indicadas, entrega tres Algodones gélidos y enseña una hoja radiante de calidad 8 o más.
155	Estivania	Debes entregar dos Alas elegantes. Las puedes encontrar en el Desierto de Sudaria.
156	Estivania	Debes entregar dos Resinas fragantes. Las puedas comprar en el Recadero.
157	Estivania	Debes entregar una Sal meteórica. Puedes encontrarla en la Isla de Santori.
158	Estivania	Debes entregar tres Cueros exóticos, dos Cordeles estilosos y dos Menores serenos. Puedes comprárselo todo al Recadero.
159	Ádelvar	El nombre del bardo es Ladín, Morjonu, Umbaldo, Nambamba, Obetti.
160	Colinas Sinuosas	Debes ir hablando con el gourmet en el mapamundi y comprarle la comida que quiere probar en cada zona. Finalmente te pedirá un Masala viscoso y debes cocinarlo en Estivania.
161	Estivania	Ve al Templo Candente y derrota al monstruo emanante Endemonialeto.
162	Estivania	Ve a hablar con Grimbald y busca a sus tres excompañeros en los puntos indicados. Uno en la roca más alta al sur de Cascabel, otro entre los barcos cerca de Ádelvar y el último en el borde de la montaña.
163	Celántida	Recoge las muestras de agua indicadas y entregárselas.
164	Cascabel	Ve al punto indicado y derrota al monstruo emanante Pulverithorg.
165	Estivania	Encuentra a los cinco fofis que están repartidos por Estivania. Después tendrás que ir en busca del fofi legendario en el Bosque de Nyr.
166	Estivania	Debes entregar una Tiñeflor arcoíris. Se consigue en el Laberinto Perdido.
167	Estivania	Debes entregar una Mousse reluciente. Debes cocinarlo en Estivania.
168	Estivania	Debes entregar un Masala pesado. Debes cocinarlo en Estivania.
169	Estivania	Debes entregar dos Resinas aromáticas. Se consigue en el Laberinto Perdido.
170	Estivania	Ve al punto indicado y derrota al monstruo emanante Estumespín.
171	Estivania	Debes entregar cinco Telas de torre, tres Cordones a la última y dos Hilos color irisado.
172	Estivania	Debes entregar cinco Pieles dulces, tres Telas de reina y dos Satenes divinos.
173	Estivania	Debes entregar cinco Cueros salvajes, tres Cordones chic y dos Botones de monarca.
174	Estivania	Debes entregar cinco Telas de caballo, tres, Cueros zafiro y dos Cordeles elegantes.
175	Estivania	Debes entregar cinco Telas de peón, tres Hielos de color nieve y dos Menones del despertar.

»

» Estatuas de san fofi

Estas estatuas siempre aparecen dentro de mazmorras, nunca en el mapamundi. En total hay 30 y hay que entregarle el objeto indicado a cada estatua para conseguir el **Trofeo El rey de las ofrendas.** El resto de fofis que hay en la Fofipedia se consiguen al crearlos en el Atelier Fofi del reino.

Nº	LOCALIZACIÓN	OFRENDA
5	En el Templo Suntuo, al noreste de Velintonia.	Tronco áspero.
6	En la Cueva Regato que está al norte de la Casa de tita Martha.	Hilo color leche.
9	En el Viejo Pozo de Cascabel, al llegar al segundo cruce ve hacia la derecha y luego una vez más.	Cerenteno.
10	En la Arboleda Fofi, en la zona que está al sur	Pluma de soñaviota.
15	En el Templo Anticu, hay que usar el hechizo restauración en el templo en ruinas que está al oeste de Velintonia.	Pluma de electrila.
19	Senda Siseante, cerca del Teleportal.	Renuez.
24	En la Cueva Paralluvia, al oeste de Ádelvar.	Satén orgánico.
29	En el Bosque Alto (en la parte más al sureste), al norte de Velintonia.	Piel pura.
31	En el Cañón Verpentino, en la zona que está más al suroeste.	Pirismiento.
37	En el Nivel B1 de la Factoría de Velintonia.	Resina dulzona.
38	En la Cueva Pigma, al norte de las Ruinas del Silencio.	Lana elegante.
43	En el Templo Candente, al suroeste del Desierto de Sudaria.	Tela acolchada.
47	En el Nivel C1 de la Factoría de Velintonia.	Leche maravillosa.
50	En el Templo Febril, hay que usar el hechizo restauración en el templo en ruinas que están al este del Oasis Palmeral.	Algodón bendito.
54	En la Gruta Abisal, en un saliente de la zona que está a 1.000 metros bajo el mar.	Botón innovador.
57	En el Bosque de Nyr, cerca de la Fábrica de dados.	Champi baboso.
58	En la Cueva Oleaje que está en la Isla de Mitaca.	
59	En la Cueva Horiya que está en la Isla de Santori.	Tiñeflor rosa.
63	En la Gruta abisal, ve a la zona de los 3.000 metros bajo el mar y usa la chonca de más al sur para llegar a la plataforma donde está la estatua.	Concha pescadora.
67	En la Arboleda Fofi, en la zona que está al noroeste.	Piel acartonada.
73	En el Templo Vetusto, al oeste de Cascabel	Miniprisma.
75	En el Templo Anoni, hay que usar el hechizo restauración en el templo en ruinas que está al oeste del Páramo Asceta.	Tónico celestial.
78	En la Cueva Pedrisca que está en el Planicie Terempano.	Prisma misterioso.
81	En la Cueva Masalla, al oeste de Ádelvar.	Tela de caballo.
89	En el Templo Invernal, hay que usar el hechizo restauración en el templo en ruinas que está al oeste de la Planicie Terempano.	Vértebra resistente.
90	En el Nido de los Guivernos, junto a la Piedra rúnica.	Nata simple.
92	En el Templo Troncal que está entre la Senda Frondosa y la Senda Serena.	Hueso retorcido.
96	En el Viejo Pozo de Cascabel, en el segundo cruce del Canal número 3.	Cola afilada.
97	En la Cueva Virado, está en el centro de la Península Recóndita.	Gema acuática.
100	En el Bosque de Nyr, en la parte superior de la Arboleda Foresta.	Prisma oscuro.

PARTITURAS MUSICALES

Las partituras son el otro tipo de coleccionable que tendremos que encontrar. En total hay que encontrar treinta partituras para conseguir el Trofeo Buen gusto musical. A continuación están listadas todas las partituras que debemos encontrar por nuestra cuenta, el resto se consiguen al completar ciertos Recados especiales o al derrotar a Monstruos emanantes.

Nº	LOCALIZACIÓN
3	Abre el mapamundi y sitúa el cursor en el letrero de Meseta Recóndita. Junto al río verás un cofre cerrado que contiene la partitura.
4	En la Isla Llorca. Dentro del cofre que está detrás del monstruo emanante Aterraspín.
5	En el Mirador Bellavista, al suroeste del Desfiladero Pedregoso. En un cofre cerca del borde de la montaña.
12	En el Viejo Pozo de Cascabel. Tras derrotar al jefe Ninfia ve hacia la izquierda en el siguiente túnel para encontrar el cofre en el que está.
13	En el Paso Serpentesco del Cañón Verpentino. En el cofre que está en la zona donde luchas contra el jefe Salamagón
14	En la Arboleda Foresta del Bosque de Nyr. En un cofre que está en una de las ramas de la zona superior.
15	En la zona de los 3000 metros bajo el mar de la Gruta Abisal. En un cofre que está en el lado izquierdo.
16	En el nivel C1 de la Factoría de Velintonia. En el cofre que está en lo alto de la estructura de más al sur.
18	En la llanura de las Ruinas del Silencio. En lo alto de la montaña que está más al este hay un cofre cerrado que contiene la partitura.
19	En la zona que está entre el Nido de los Guivernos y la Cueva Tesela. Lo encontrarás en un cofre de una zona a la que llegarás usando Fertilizante en unas setas.

LABERINTOS ESPEJISMO

Los Laberintos espejismo son mazmorras secretas que tendrás que superar para conseguir valiosas recompensas y desbloquear algunos trofeos.

El **objetivo es avanzar** hasta derrotar al jefe final para conseguir la Esquirla espejismo antes de volver al mundo normal.

En estos laberintos hay que tener en cuenta el Nivel de riesgo. Esta propiedad determina el nivel de los enemigos. Empieza desde el nivel 1 y aumentará poco a poco de forma automática hasta alcanzar el nivel 5 como máximo desde que entremos en el laberinto. Para disminuir el nivel de riesgo habrá que realizar una ofrenda de esferas a las estatuas que veremos en algunos niveles.

Podrás acceder a los Laberintos Espejismo una vez que se inicie el Recado especial 2 de forma automática durante la historia. Cuando hayas completado el recado conseguirás una llave que te permitirá abrir la puerta que está en el Bosque Perdido. Si logras completar este laberinto conseguirás el Trofeo Un mar de espejismos.

LAB. ESPEJISMO	LOCALIZACIÓN
Cueva Groto	Al este de la Casa de Tita Martha.
Bosque Poniente	Al este del Bosque de Nyr.
Bosque Lobra	Al noreste de Canghái.
Cueva Fondeo	Al oeste de Ádelvar.
Templo Melan	En la Isla de Santori.
Templo Suntuo	Al noreste de Velintonia
Cueva Fundente	En la parte norte del Desierto de Sudaria.
Templo Nevisco	En la parte norte de la región helada.
Cueva Virado	En la Península Recóndita.
Bosque Perdido	En la Isla Perdida.

»

» Trofeos

Aquí están todos los Trofeos del juego y cómo lograrlos excepto los que se consiguen de forma automática en el transcurso de la historia (ver Paso a Paso).

PLATINO

EL MUNDO A TUS PIES
Completa el juego al 100%
Consigue el resto de trofeos.

ORO

UN MUNDO MÁS SEGURO
Elimina a 50 monstruos emanantes diferentes. (ver pag. 21)

PLATA

RECADERO PROFESIONAL
Completa 150 recados especiales diferentes.
Ver sección Recados y Recados especiales (pags. 22 y 23)..

UN REINO BRILLANTE
Recluta a 100 súbditos.
Ver Trofeo Un castillo de postín.

LA ENVIDIA DE TODOS
Eleva tu influencia por encima de 70 millones.
Debes haber realizado recados y recados especiales hasta haber reclutado a cien súbditos, aumentar el nivel de las construcciones y también desbloquear las investigaciones.

BRONCE

CON LAS ARCAS A REBOSAR
Ahorra más de 500.000 guílderes.
Tendrás que tener el medio millón a la vez. No desperdicies el dinero y espera a tener una gran cantidad de objetos. Véndelos todos de una sola vez para lograr que salte el trofeo y luego carga la partida para recuperarlos.

CAZATESOROS
Abre un total de 100 cofres.
Ver Trofeo Fiebre del oro.

FIEBRE DEL ORO
Abre un total de 200 cofres.
Hay más de 170 cofres entre los que hay en el mapamundi y los que están dentro de zonas explorables. En cada Laberinto Espejismo encontrarás cofres de forma infinita cada vez que entres.

VIAJERO EMPEDERNIDO
Activa un total de 50 teleportales.
Hay cincuenta y siete. En la sección Paso a Paso te contamos dónde están para conseguirlo.

ACERTIJO EN LA OSCURIDAD
Dale una ofrenda correcta a una estatua de San Fofi.
Ver Trofeo El rey de las ofrendas.

EL REY DE LAS OFRENDAS
Dale una ofrenda correcta a cada estatua de San Fofi.
En la sección Estatuas de San Fofi encontrarás toda la información necesaria.

RECADERO PRIMERIZO
Completa un recado especial por primera vez.
Ver Trofeo Recadero profesional.

RECADERO NOVATO
Completa 50 recados especiales diferentes.
Ver Trofeo Recadero profesional.

RECADERO EXPERTO
Completa 100 recados especiales diferentes.
Ver Trofeo Recadero profesional.

BUEN SAMARITANO
Completa un recado por 1ª vez.
Ver Trofeo Recadero profesional.

UN CORAZÓN DE ORO
Completa 50 recados diferentes.
Ver Trofeo Recadero profesional.

HÉROE DEL PUEBLO
Completa 100 recados diferentes.
Ver Trofeo Recadero profesional.

A LA RICA CACERÍA
Elimina a 1000 enemigos
Ver Trofeo Festín de monstruos.

FESTÍN DE MONSTRUOS
Elimina a 2000 enemigos.
Acaba con 2.000 enemigos de cualquier tipo.

UNA AMENAZA MENOS
Elimina a un monstruo emanante por primera vez.
Ver Trofeo Un mundo más seguro.

QUE NO QUEDE NI UNA
Recoge un total de 2000 esferas.
Deberás recoger un total de 2.000 esferas entre todos los tipos de esferas que dejan caer los monstruos al morir.

EL PRIMER DESPERTAR
Recoge una esfera dorada por primera vez.
Ver Trofeo As del frenesí real.

AS DEL FRENESÍ REAL
Recoge un total de 50 esferas doradas.
A diferencia del resto de esferas, estas las lanzará Chumbo de forma aleatoria durante los combates. Deberás recoger un total de cincuenta.

¡FOFIROFI!

Consigue un combo fofi por primera vez.

Para lograrlo, debes formar un grupo de cuatro fofis que tengan el mismo aspecto físico. Por ejemplo; Nico, Franken, Lupin y Tizna (todos tienen un objeto atravesándoles la cabeza).

BUEN GUSTO MUSICAL

Reúne 30 partituras.

En la sección Partituras musicales encontrarás toda la información necesaria.

SE BUSCA PERSONAL

Recluta a un súbdito por primera vez.

Ver Trofeo Un castillo de postín.

UNA PLANTILLA VARIADA

Recluta a 50 súbditos.

Ver Trofeo Un castillo de postín.

COCINERO NOVATO

Cocina un plato por primera vez.

Ver Chef de prestigio.

CHEF DE PRESTIGIO

Cocina 50 platos.

Primero deberás construir en el reino el establecimiento Mesón del Glotón y después realizar recados hasta reclutar al súbdito Salem para ponerle al mando. El siguiente paso será mejorar el edificio hasta que alcance el nivel 3 y desbloquea sus investigaciones. Con esto, se habrán desbloqueado un total de 51 platos que podrás cocinar. Sabrás qué platos has cocinado porque en el listado aparecerá un check.

TALENTO CON EL YUNQUE

Crea 50 tipos de armas diferentes.

Ver Trofeo Chef de prestigio.
En este caso debes construir el establecimiento Fragua, Yunque y Martillo. En total existen más de cien armas entre armas de cuerpo a cuerpo y armas a distancia..

TALENTO CON LA AGUJA

Crea 50 tipos de equipamiento defensivo diferente.

Ver Trofeo Chef de prestigio.
En este caso debes construir el establecimiento Taller, Aguja y Dedal. En total existen más de cien equipamientos entre ropa, calzado, anillos y collares.

TALENTO CON LA VARITA

Mejora hechizos 50 veces.

Ver Trofeo Chef de prestigio.
En este caso debes construir el establecimiento Laboratorio mágico. Cada personaje principal tiene su propia rama de hechizos y tendrás que aumentar los niveles de los hechizos que prefieras hasta que hayas aumentado cincuenta niveles.

SEÑORA DE LOS FOFIS

Crea 50 fofis diferentes

Ver Trofeo Chef de prestigio.
En este caso debes construir el establecimiento Atelier. En total existen 64 fofis diferentes.

AS DE LA ARQUITECTURA

Construye 20 edificios diferentes en Estivania.

Ver Trofeo Un castillo de postín.

UN CASTILLO DE POSTÍN

Mejora el castillo de Estivania hasta llegar al nivel 4.

Para conseguir este trofeo deberás haber realizado recados y recados especiales hasta haber reclutado a cien súbditos y también haber construido las sesenta y tres construcciones diferentes que hay disponibles. Para aumentar el nivel del castillo acceder al apartado de gestión y seleccionar la opción Mejorar el reino desde el castillo.

COMANDANTE NOVATO

Completa una batalla campal por primera vez.

Ver Trofeo Comandante veterano.

COMANDANTE VETERANO

Completa 50 batallas campales diferentes.

Las batallas campales tendrán lugar durante el transcurso de la historia. Según vayas avanzando se desbloquearán más batallas en cada una de las regiones que hay en el mapa. La única forma de saber si has completado una batalla campal o no, es la de comprobar si está disponible la opción de reto cuando vayamos a iniciar el combate. Ten en cuenta que algunas batallas campales tienen diferentes niveles y por lo tanto tendrás que completar todos. Las batallas campales irán rotando según las completes o según pase el tiempo.

AL OTRO LADO DEL ESPEJO

Entra en una Puerta espejismo por primera vez.

Ver Trofeo Un mar de espejismos.

¡PELIGRO! ¡PELIGRO!

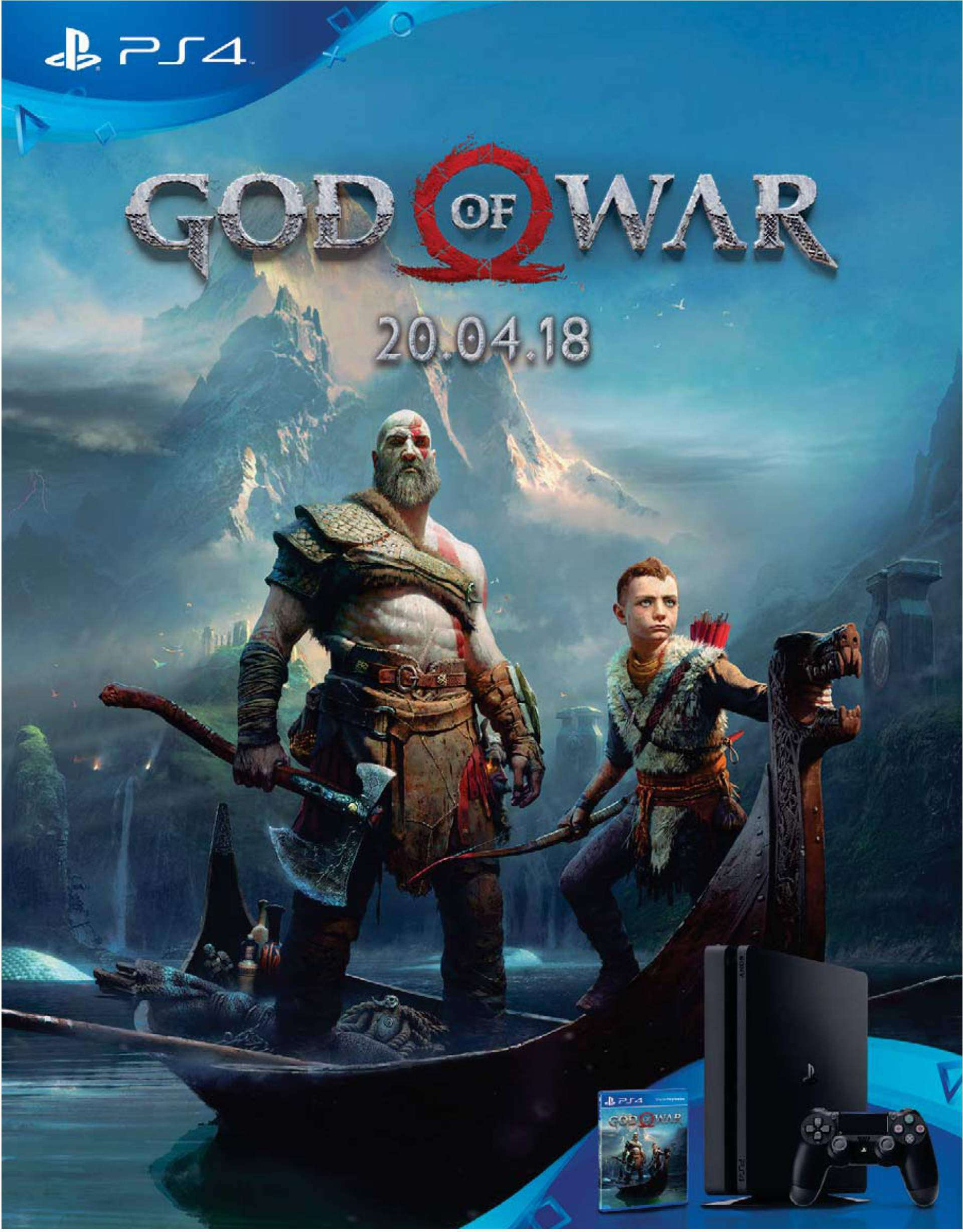
Alcanza el nivel 5 de riesgo en un Laberinto Espejismo.

Ver Trofeo Un mar de espejismos.

UN MAR DE ESPEJISMOS

Entra en una Puerta espejismo por primera vez.

En la sección Laberintos Espejismo encontrarás toda la información necesaria.


PS4
GOD OF WAR
20.04.18